RAGE of DEMONS
D&D
ИЗ БЕЗДНЫ
DUNGEONS & DRAGONS®
Осмелься спуститься в Подземье в этом приключении
для величайшей ролевой игры в мире

Группа перевода

Это великолепное приключение!

О терминах

Как и ранее, мы ориентировались на терминологию коллег с небольшими отклонениями от нее. Например, навыки Perception и Investigation переведены как Восприятие и Расследование, а не Внимательность и Анализ.

При ссылках на приложения и таблицы мы сохраняли латинский алфавит, так что таблицы сокровищ идут как A, B, C, D, а не А, Б, В, Г.

По просьбам читателей, которые привыкли к английской терминологии, но хотели бы читать художественную часть на русском языке, мы оставляли названия магических предметов, монстров и заклинаний в квадратных скобках.

О добавлениях

Как и прежде, мы повставляли в текст собственные рекомендации, добавления и исправления.

Рекомендации и дополнения указаны таким образом, а исправления внесены прямо в текст и помечены сносками.

Так как мы переводили хардковер, а не энкаунтеры, то мы не стали заменять рандомно генерящиеся сокровища на фиксированные, как рекомендуется для проведения по Лиге. Список изменений для Лиги вы можете найти по ссылке:

http://dndadventurersleague.org/wp-content/uploads/2015/10/OotA-Amendments-PDF.pdf

Надеемся, комментарии и дополнения окажутся для вас полезными.

Перевод
Эту книгу практически в одиночку перевел stallion971.

Группа перевода: stallion971, stivie, korfax, Depressa, Kitar, LeoTrickster, PublicWebTerror, Giam5, RussianSlowpoke
Также помогали: mahnovec, Kirninn, schtormung, Romulas, iMaysoN, dveruchka, Gnomaks, FinalQ, Clericrus76, Gumeg, Xatttta

для dungeons.ru
http://dungeonsanddragons.ru/
http://vk.com/dungeons_ru

Вычитка: stallion971, stivie
Верстка: r0ot35, stivie

Версия: 1.01

Отдельно хотелось бы поблагодарить Антона Палихова, который оказал неоценимую помощь в поиске изображений для книги.

ИЗ БЕЗДНЫ

RAGE of DEMONS™

Wizards of the Coast

GREEN RONIN PUBLISHING

Участники проекта

Эта книга является совместной работой Wizards cfthe Coast и Green Ronin Publishing. Участники творческой группы Green Ronin отмечены звездочкой.

Создатели истории: Кристофер Перкинс, Адам Ли, Ричард Уиттевс
Консультанты: Р.А. Сальваторе, Трой Дефиниринг

Ведущий дизайнер приключения: Стив Кенсон*
Дизайнеры: Кэм Бенкс*, Уолтер Цехановски*, Алекс Мелхот*, Кристофер Перкинс, Крис Прамас*, Роберт Дж. Швальб*, Мэтт Сернетт, Родни Томпсон, Рэй Виннингер*
Главный редактор: Джереми Кроуфорд
Редакторы: Скотт Фицджеральд Грей, Кристофер Перкинс, Том Кадоретт*
Дополнительная коррекция: Питер Ли, Шон К Рейнольдс
Продюсер: Грег Билслард
Ведущие разработчики D&D: Майк Мирлс, Джереми Кроуфорд

Арт-директоры: Хэл Марголд*, Кейт Ирвин, Шауна Нарцисо
Оформление обложки: Тайлер Якобсон
Художники-иллюстраторы: Студия Пустой комнаты, Сэм Берли, Ольга Дребас, Уэйн Англия, Лили Хенрикес, Дэвид Хьюо, Уильям О'Коннор, Клаудио Позас, Джаспер Санднер, Крейг Спиринг, Брайан Симе, Карлос Нуньес де Кастро Торрес, Фрэнсис Цай, Энтони Уотерс, Ричард Уиттерс , Бен Уоттен, Киран Яннер
Картографы: Джаред Бландо, Майк Шлей
Графическое оформление: Эмми Тандзи

Управление проектом: Нил Шинкл, Джон Хэй
Производственные услуги: Синда Каллавей, Джефферсон Данлап, Давид Гершман
Брендинг и маркетинг: Натан Стюарт, Лиз Шух, Крис Линдси, Шелли Маззанобль, Хилари Росс, Джон Фейл, Лаура Томмервик, Грег Тито, Ким Лундстром, Тревор Кидд
Плейтестеры: Роберт Аланис, Джей Андерсон, Билл Бенхэм, Стейси Бермс, Энтони Кароселли, Крупал Десаи, Фрэнк Фулис, Джейсон Фуллер, Грегори Л. Харрис, Джастин Хикс, Ян Лахарите, Джонатан Лонгстафф, Мэтт Маранда, Шон Мервин. Лу Микелли, Майк Михалас, Карл Реш, Кайл Тернер, Артур Райт, Кеоки Янг

Предисловие

Чтобы почерпнуть вдохновение для создания истории на тему Подземья в сеттинге Забытых Королевств, я решил перечитать один из моих любимых романов о Дриззте, книгу Р. А. Сальваторе – Изгнанник. В нем рассказана история о том, как этот темный эльф впервые выбрался в мир поверхности. По пути Дриззт встречал странных жителей Подземья, включая глубинного гнома с молотами вместо рук, пича (маленькое существо, имеющее родство с землей), превращенного в крюкастого ужаса, и съехавшего с катушек волшебника с *мгновенной крепостью Даэрна*.

После повторного прочтения книги мне вспомнились такие произведения, как *Алиса в Стране чудес* и *Алиса в Зазеркалье*. И тогда я решил, что для нашей истории о Подземье мы будем черпать вдохновение из работ Льюиса Кэрролла. Мы решили обрисовать подземье как до безумия необыкновенное место, в которое спустятся наши герои.

Сперва нам нужен был такой злодей, который подошел бы под роль Червонной Королевы. Лолс стала очевидным выбором наряду с Заггтмой. При исследовании Демонической Королевы Грибов я вспомнил, что она пребывает в непрерывной вражде с Джуиблексом. И тогда я подумал: мы можем попытаться рассказать историю о Подземье, в которой будет участвовать не только один лорд демонов, а сразу несколько. И, возможно, даже сразу все.

Мы знали, что наша демоническая история будет сопровождена двумя книгами о Дриззте, так что мы попросили Р.А. Сальваторе помочь развить историю. Также мы попросили еще одного нашего талантливого автора Троя Деннинга, присоединиться к нам, так как он как раз писал роман об Оркусе. Из наших обсуждений родилась сюжетная история Ярости Демонов, которую мы предложили ребятам в Green Ronin. *Уррабраво! Привеслава!* Они согласились сотрудничать с нами в работе над приключением, которое вы сейчас держите в руках.

Хорошенько с ним повеселитесь, и пусть истории о похождениях ваших игроков будут не менее чудесными и незабываемыми, чем хорошая книга!

Кристофер Перкинс
Июнь 2015

Предупреждение: Прежде, чем пытаться сражаться с лордами демонов, проконсультируйтесь с врачом. Противопоказано употребление алкоголя во время сражения с лордами демонов. Употребление алкоголя и лордов демонов увеличивает риск смерти. Другие побочные эффекты могут включать галлюцинации, безумную ярость, чревоугодие, алчность, паранойю, самообман, животные влечения, нигилизм, гедонизм, мегаломанию, комплекс месии, каннибализм, раздвоение личности и человекоубийственный психоз.

НА ОБЛОЖКЕ
Тайлер Джейкобсон изобразил Демогоргона, неистовствующего в Мензобербранзане после того, как его вырвал из Бездны дроу-архимаг Громф Бэнр.

620B2439000001 EN
ISBN: 978-0-7869-6581-8
Впервые отпечатано: Сентябрь 2015
9 8 7 6 5 4 3 2 1

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Забытые Королевства, амперсанд в виде дракона, *Из Бездны, Книга игрока, Бестиарий, Руководство Мастера*, остальные продукты Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи и персонажи, имеющие очевидное с ними сходство, являются собственностью Wizards of the Coast. Этот материал защищён законом об авторском праве Соединённых Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материала или художественных работ, содержащихся здесь, возможно лишь с письменного разрешения Wizards of the Coast.

Green Ronin Publishing и логотип Green Ronin Publishing — торговый знак Green Ronin Publishing.

Напечатано в США, ©2015 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boechat 31, 2800 Delemont, CH.
Представительство Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

This document is for non commercial use only!

Содержание

Гл. 1: Пленники дроу 4
Побег! 4
Приключение начинается 5
В загоне рабов 5
Дроу 10
Велкинвильв 12
Возможность сбежать 16
Покидая Велкинвильв 17
Награда опытом 17

Гл. 2: Во тьму 18
Куда идти? 18
Путешествие по Подземью 19
Снаряжение 22
Безумие 23
Смерть 23
Грибы Подземья 23
Повествование путешествия 25
Преследование дроу 25
Случайные столкновения 26
Краткое путешествие 32
Фиксированные столкновения 32
Шелковая тропа 32
Охота на крюкастых ужасов 34
Слизевый храм 36
Затерянная гробница Кэм 38

Гл. 3: Тёмное Озеро 41
Перемещение по Тёмному Озеру 42
Случайные столкновения 42
Слубладоп 45
Награда опытом 51

Гл. 4: Грэклстью 52
Путь в Грэклстью 52
Район Тёмного Озера 61
Желоб Ладагайера 65
Районы Западной и Восточной Расщелины 66
Залы Священных Заклинаний 66
Пещеры Каирнгорм 67
Логово Темберчода 67
Тоннели Ворлстоун 68
Покидая Грэклстью 82
Крепость Глубинного Короля 82

Гл. 5: Роща Неверлайт 84
Путь в Рощу Неверлайт 84
Прибытие в Рощу 85
Роща Неверлайт 87
Иггморгус 92
Покидая Рощу Неверлайт 94

Гл. 6: Блингденстоун 95
Поход в Блингденстоун 96
Предместья Блингденстоуна 99
Внешний Блингденстоун 101
Внутренний Блингденстоун 102
Рокблайт 107
Норы Голдвискеров 110
Двор Пудингов 111
Битва за Блингденстоун 112
Покидая Блингденстоун 115

Гл. 7: Побег из Подземья 116
Выход 116
Прощание 118
Лицом к лицу с дроу 119
Дальнейшие приключения 120

Гл. 8: Аудиенция в Гонтлгриме 122
Призванные Бренором 122
Гонтлгрим 123
События в Гонтлгриме 126
Заключение союза 128
Дальнейший путь 131

Гл. 9: Мантол-Дерит 134
Драгоценный камень Фраз-Урб'луу 134
Путь в Мантол-Дерит 135
Мантол-Дерит 135
События в зонах 137
Покидая Мантол-Дерит 143

Гл. 10: Спуск в недра 145
Попутчики 145
Командование 147
Случайные события 149
Заставы Подземья 150
Повторяя шаги 150

Гл. 11: Грейвенхоллоу 153
Поход в Грейвенхоллоу 153
Каменная библиотека 155
Враг нашего врага 158
Говорящие с камнями кристаллы 159
Возвращение к Визерану 162
Покидая Грейвенхоллоу 162

Гл. 12: Башня возмездия 163
Прибытие в башню 163
Арадж: Башня Визерана 164

Гл. 13: Вормрайтингс 169
Тоннели червей 169
Логово троглодитов 170
Голос во тьме 174
Гнездовье червей 175
Темные Охотники 178
Обширный Обливиум 178

Гл. 14: Лабиринт 181
Встречи Лабиринта 181
Адамантиновая башня 183
Спираль Рогатого Короля 184
Отстойник 185
Марш в никуда 186
Охота Йеногу 187
Галерея ангелов 188
Ядро Лабиринта 189

Гл. 15: Город Пауков 192
Цели 192
Путь в Мензоберранзан 193
Мензоберранзан 194
Места города 195
Неожиданные союзники 205
Личные встречи 205
Смена мнения 207
Магик 207
Развитие событий 210

Гл. 16: Зловонная свадьба 211
Свадебное приглашение 211
Марш миконидов 212
Аромикос 212
Приход Жениха 214
В Сером Сновидении 214
Сознание Аромикоса 215
Пусть они говорят сейчас... 216
Битва с Безликим Лордом 216
Победа или поражение 216
Развитие событий 217

Гл. 17: Против Лордов Демонов 218
Подготовка плана 218
Реализация плана 218
Ярость демонов 221
Против Демогоргона 222
Неподчищенные хвосты 222

Прил. A: Изменения предысторий 224
Альтернативные умения предысторий 224
Альтернативные привязанности .. 224

Прил. B: Волшебные предметы 225

Прил. C: Существа 227
Дерро 227
Икситксачитл 228
Разновидности существ 229
Другие существа 233
Неигровые персонажи 234

Прил. D: Лорды Демонов 238
Бафомет 238
Граз'зт 240
Демогоргон 242
Джуиблекс 244
Заггтмой 246
Йеногу 248
Оркус 250
Фраз-Урб'луу 252

Прил. E: К чему ведет безумие 254

Прил. F: Труппа 257

Послесловие 269

Глава 1: Пленники дроу

Глубоко под поверхностью лежит Подземье [Underdark] – мир бесконечных лабиринтов тоннелей и пещер, в котором никогда не светит солнце. Подземье наполнено расами и созданиями слишком многочисленными, чтобы их перечислять, и в первую очередь это темные эльфы – дроу. Наводящие ужас, ненавидимые даже другими жителями этого темного мира, дроу нападают на другие поселения Подземья, ровно, как и на поверхность, забирая пленников с собой. Усыпленные ядом дроу, после чего заключенные в кандалы и ошейники, эти пленники, в конечном счете, будут проданы как рабы, или же будут развлекать жителей подземных городов темных эльфов.

Искателей приключений постигла именно такая судьба. Схваченные дроу, они стали пленниками в одном из аванпостов темных эльфов, ожидающими транспортировки в Мензоберранзан, Город Пауков [Menzoberranzan, City of Spiders]. Пришли ли они в Подземье ради знаний, или в поисках удачи, или же просто оказались не в то время и не в том месте, они стали легкой добычей дроу.

Приключение «Из Бездны» устроено так, что персонажи не должны быть связаны с событиями, происходящими в Подземье, и между собой. Они могут встретиться и познакомиться друг с другом как пленники дроу. Для игроков, которые хотят сильнее связать своих персонажей с Подземьем, есть варианты предысторий в Приложении А.

Глава «Пленники дроу» ориентирована на то, что персонажи начнут с 1-го уровня и достигнут 2-го (если не 3-го) в конце этой главы приключения. Учитывая все опасности Подземья, вы можете позволить начать игру персонажам 2-го или 3-го уровня, если хотите сделать прохождение немного проще для игроков.

Побег!

Цель персонажей в этой главе приключения проста: сбежать с аванпоста дроу Велкинвильв [Velkinvelve], ориентируясь на побег из Подземья. Однако эта цель осложняется тем, что искатели приключений плохо знакомы с тем, что их теперь окружает. Даже если пленники сумеют сбежать от дроу, куда они после этого пойдут, и как смогут выжить?

Рабские оковы

Все пленники дроу, включая персонажей, носят рабские железные ошейники, наряду с кандалами, сцепленными с железными поясами через короткую цепь. Это удерживает пленников, но не влияет на их скорость передвижения.

В дополнение к кандалам, заклинатели не имеют при себе компонентов или фокусов, что поначалу ограничивает их способность читать заклинания. (Волшебники могут читать заклинания без своей книги заклинаний, однако они неспособны сменить свои подготовленные заклинания без нее. Позвольте своим волшебникам запомнить заклинания прежде, чем они будут пойманы.) Более того, чтение заклинаний невозможно в загоне рабов из-за охранной магии (см. зону 11).

Чтобы выбраться из кандалов, необходимо совершить успешную проверку Ловкости Сл 20, в то время как для того, чтобы их сломать, требуется совершить успешную проверку Силы Сл 20. Персонаж может взломать замок кандалов, используя Воровские инструменты и совершив успешную проверку Ловкости Сл 15. У кандалов 15 хитов. Ошейники могут быть сломаны успешной проверкой Силы Сл 20. У ошейников 12 хитов. Персонаж, проваливший проверку на поломку ошейника, поломку кандалов, или попытку выбраться из кандалов, не может повторно совершить эту проверку до тех пор, пока не совершит продолжительный отдых. Персонаж все равно может оказывать Помощь в снятии кандалов или ошейника другому персонажу.

Приключение начинается

Персонажи начинают приключение в загоне рабов Велкинвильва. Они раздеты до нижнего белья и находятся в полной власти темных эльфов и теперь они среди других заключенных, многие из которых вовсе не те, кем кажутся на первый взгляд.

Пойманы темными эльфами! Вы никому не пожелали бы такой судьбы, однако вы здесь, заперты в темной пещере, и холодный, тяжелый металл сковывает вашу шею и запястья. Вы не одни. Другие пленники заперты вместе с вами, в подземном аванпосте далеко от солнечного света.

Среди пленивших вас дроу есть жрица, зовущая себя Госпожа Ильвара из Дома Миззрим. Последние пару дней вы несколько раз встречали ее, одетую в шелковые одежды и охраняемую двумя мужчинами дроу, у одного из которых одна сторона лица и шея покрыты множеством шрамов.

Госпоже Ильваре нравится мотивировать подчиненных плетью и напоминать о том, что теперь ваша жизнь принадлежит ей. «Прими свою судьбу, учись подчиняться, и возможно выживешь». Ее слова эхом раздаются в вашей памяти, даже когда вы планируете свой побег.

Допустим, что каждый персонаж был пленником в Велкинвильве 1к10 дней (киньте за каждого персонажа отдельно). Большую часть времени они проводили запертыми в загоне рабов, изредка выбираясь из него под усиленной охраной, чтобы сделать черную работу для развлечения своих надзирателей (см. «Тяжелый труд»).

Не стесняйтесь отыгрывать любое взаимодействие между дроу, персонажами игроков и другими пленниками. Это отличная возможность, чтобы определить, что представляют собой персонажи и дать им отыграть свои происхождения и личностные черты, даже если вы просто представляете им одного из других пленников. Новый фаворит Ильвары [Ilvara Mizzrym], Шур [Shoor Vandree], хочет произвести впечатление на свою госпожу, пока Джорлан [Jorlan Duskryn], ее прошлый фаворит, нехотя выполняет свой долг и бросает любопытствующие взгляды на пленников. Любая угроза встречается отравленными стрелами из арбалетов дроу, и возможно плетью Ильвары или ее заклинанием *луч болезни* [ray of sickness]. Гигантские пауки атакуют и отравляют каждого, кто нападает на дроу. Дроу не убивают никого из пленников (оставляют им 0 хитов), но свободно избивают их.

В загоне рабов

Загон рабов Велкинвильва закрыт тяжелыми железными воротами, прибитыми к стенам пещеры. Смотрите зону 11, чтобы узнать больше о загоне рабов, включая варианты открытия ворот или прорыва через них.

Заключенные обеспечены ночными горшками, и одна из обязанностей пленников – сливать их содержимое в бассейн во время их рабочей смены. Больше в загоне удобств нет. Пленникам приходится сидеть или лежать на каменном полу, и питаться всего раз в день жидким грибным бульоном в маленьких глиняных мисках, которые подают через зазоры во вратах.

Находки

Персонажи игроков не сидели, сложа руки, будучи плененными. Пусть каждый игрок бросит к20 и добавить к результату количество дней (1к10), в течение которых персонаж был пленен в Велкинвильве. Результат определяет, что окажется среди имущества персонажа, когда приключение начнется.

Находки

Результат	Вещь
2-9	–
10-12	Золотая монета
13-15	Живой паук [spider] размером с тарантула
16-18	Пятифутовый отрезок шелковой веревки
19-21	Тусклый потрескавшийся драгоценный камень сердолик стоимостью 10 золотых монет
22-24	Поржавевший железный слиток, который может использоваться как дубина
25-27	Кремниевый осколок, который может использоваться как кинжал
28-30	Болт ручного арбалета, покрытый ядом дроу (см. «Яды» в главе 8 книги *Руководство Мастера)*

Другие пленники

Персонажей держат вместе с десятью другими пленниками, пойманными во время различных рейдов, и точно также ожидающих транспортировки в Мензоберранзан. Некоторые считают, что будут проданы в качестве рабов, пока другие ждут смерти от рук дроу или их питомцев. Независимо от того, что они думают об искателях приключений, или друг о друге, находясь в загоне рабов, все НИП имеют веские причины для того, чтобы действовать сообща, чтобы сбежать и выжить.

В первом акте кампании НИПы будут играть ключевую роль. Чтобы игроки не воспринимали их как статистов без лица и души, хорошим началом был бы рассказ персонажей и из спутников о том, как каждый из них попал в плен. Также в первой главе персонажей заставляют делать разную работу, назначьте в наряд персонажа со случайным НИП в паре. Одними из самых симпатичных при этом могут быть Джимджар и Стул.

Очень важно знать заранее, что к определенным НИП в будущем привязаны некоторые события. Это не значит, что они не могут погибнуть, но в таком случае может быть пропущено некоторое содержимое приключения. Приключение допускает смерть любых НИП, однако рекомендуется оставить в живых по крайней мере нескольких из них по крайней мере до того момента, когда произойдут привязанные к ним события в дальнейших главах.

Пленники дроу

Баппидо	Разговорчивый и хитрый дерро
Принц Дерендил	Кваггот, утверждающий, что является проклятым эльфийским принцем
Эльдет Фельдрун	Щитовой дварф, разведчик Гонтлгрима [Gauntlgrym]
Джимджар	Глубинный гном, имеющий проблемы с азартными играми
Ронт	Орк-быдлан
Сарит Кзекарит	Дроу, обвиняемый в убийстве
Шуушар Пробудившийся	Отшельник-мистик куо-тоа
Стул	Молодой миконид
Топси и Турви	Близнецы глубинные гномы, и по совместительству веркрысы

Баппидо

Дерендил

Эльдет Фелдрун

Баппидо

Для мужчины **дерро** [derro] Баппидо [Buppido] удивительно общительный и разговорчивый, отличается острым умом и обезоруживающим стилем речи. Эта приятная маска скрывает за собой душу безумного убийцы. Баппидо тайно верит в то, что он – живое воплощение бога дерро Диинкаразана, аватар убийства, приносящий кровавые жертвы, чтобы кровавой резней проложить для своего народа дорогу к славе через всё Подземье. Он считает, что любые неудачи (включая его поимку и пленение) – это часть его «божественного замысла». Его подготовка к убийствам сопровождается аккуратным ритуалом, после чего следует тщательный процесс искусного вскрытия жертв и раскладывания их органов.

Несмотря на безумие, Баппидо способен хитро и умело скрывать свою скрытую натуру ради служения своим личным мотивам. Так как он верит, что он бог, он убежден в том, что не может быть убит (ну или, по крайней мере, в том, что убийство его смертной формы ничего для него не значит), и потому абсолютно бесстрашен. Он считает, что все вокруг – часть его божественного замысла и с энтузиазмом участвует в любой попытке побега от дроу, чтобы продолжить свою священную работу. Баппидо рад считать других пленников союзниками вплоть до момента, когда больше не будет в них нуждаться, или до того, как сочтет, что один и более из его союзников должен быть принесен в жертву в его славу.

Принц Дерендил

Этот неповоротливый **квaггот** [quaggoth] – самый угрожающий на вид пленник в загоне рабов, остальные заключенные обходят его стороной. Если кто-либо из персонажей заговорит с ним, он будет отвечать на высоком слоге эльфийского. Он будет утверждать, что он, на самом деле, не квaггот, а принц золотых эльфов (известных как Солнечные Эльфы – прим. пер.), проклятием обращенный в квaггота. Он утверждает, что он Принц Дерендил [Derendil] королевства Нелринденвейн из Высокого Леса. Его корона была узурпирована злым волшебником Терростором, который заключил его в это тело и изгнал из его народа.

Несмотря на то, что Дерендил ведет себя как принц, которым, как он убежден, является, он реагирует на стресс, и, в частности, на угрозы, как квaггот: жестоко разрывает врагов на куски и раздирает их плоть острыми когтями и зубами. Он приходит в себя только когда битва окончена, или если кто-нибудь достучится до его «истинной сущности», чтобы вернуть его рассудок. Дерендил жалуется, что медленно, но верно утрачивает свою сущность, постепенно дичая, и все более соответствуя своей форме квaггота.

На самом деле, Дерендил просто безумен, его коснулась мания лорда демонов Фраз-Урб'луу. Королевства Нелринденвейн не существует, и все воспоминания и личность «Дерендила» – иллюзия, созданная Демоническим Принцем Обмана. Квaггот отказывается верить в правду, и любые неоспоримые аргументы, доказывающие его истинную сущность, вызывают в нем кровожадную ярость.

Эльдет Фельдрун

Женщина щитовой дварф, **разведчик** [scout] из Гонтлгрима, Эльдет [Eldeth Feldrun] очень энергична, горда своим наследием и достижениями своих людей в восстановлении дварфийского королевства. Она предлагает выбраться из Подземья через Гонтлгрим. Эльдет упряма, ненавидит дроу и всех остальных «развращенных темных жителей», таких как дерро и дуэргары.

Эльдет хочет вернуться домой, но в то же время она дерзкая и склонная к самопожертвованию, поэтому среди всех заключенных у нее больше вероятности умереть до того, как появится возможность сбежать. Если это случится, Эльдет попросит персонажей, которым доверяет, пообещать, что они расскажут о ее судьбе ее семье в Гонтлгриме, и принесут им ее боевой молот и щит, если они были возвращены. Это может помочь персонажам завоевать расположение рода Эльдет, когда они посетят Гонтлгрим.

Джимджар

Мужчина глубинный гном, **шпион** [spy], Джимджар [Jimjar] – беспомощный жулик, который ко всему относится беспечно, питающий любовь к деньгам и одержим ставками практически на все и вся. Однажды узнав персонажей, Джимджар начнет постоянно предлагать ставить ставки на различные вещи, начиная от их собственных действий («Я ставлю десять золотых на то, что ты не сможешь пробраться мимо этого караульного незамеченным»), заканчивая итогами случайных событий («Я ставлю двадцать золотых на то, что этот тоннель ведет туда, куда нам нужно»). Иногда он использует ставки, чтобы заставить кого-либо делать то, что ему нужно, но персонажи могут легко переметнуть стрелки, зная, что Джимждару тяжело отказаться от пари. Его поведение отличается от других, строгих глубинных гномов, и другие представители его расы (включая Топси и Турви) находят его в лучшем случае надоедливым, а в худшем – нестабильным или даже сумасшедшим.

Джимджар всегда держит свое слово, и помнит, кому и за что должен он, и кто – ему, отдавая долги за свои ставки (или же требуя отдать долги) настолько быстро, насколько возможно. Он не побрезгует украсть лишнюю монетку, пока никто не смотрит, и у него есть способность скрывать удивительное количество денег в своем имуществе.

Джимджар

Ронт

Сарит Кзекарит

Джимджар чувствует, что с близнецами Топси и Турви что-то не так, но предпочитает держать свое мнение при себе, пока его о нем не спросят. Он делает все, чтобы поладить со всеми, несмотря на то, что многие считают его общительность и бесконечные ставки раздражающими.

Ронт

Мужчина **орк** [orc] из племени Ледяного Щита, Ронт [Ront] бежал с поля боя, когда банда орков проиграла в сражении с дварфами, после чего упал в разлом и скитался по Подземью, пока его не поймали дроу. Он стыдится своего трусливого поступка и полагает, что Груумш [Gruumsh], бог орков, таким образом наказывает его. Но, тем не менее, он не хочет умирать, по крайней мере, в плену у дроу. Ронт недалек, глуп и зол, но при этом прогибается под чужим авторитетом и угрозами. Он особенно ненавидит Эльдет, потому как его племя воевало против ее народа.

Ронт угрожающе себя ведет и травит других пленников, кроме тех, кто дает ему отпор.

Сарит Кзекарит

Мужчина **дроу** [drow], Сарит [Sarit Kzekarit] замкнут и держится особняком, отвергая попытки с ним разговаривать. Он опечален своим пленением, но отдался на волю судьбы, так как все равно ничего не может с ней поделать. Сарит обвиняется в убийстве одного из его товарищей дроу-воинов в приступе безумия, но сам он не помнит этого случая. Он мечется между верой в то, что случившееся – это подстава с целью оговорить и уничтожить его, и страхом, что все это правда – и так, на самом деле, и есть. Он содержится до того момента, как будет отправлен в Мензоберранзан, где будет принесен в жертву Лолс в назидание остальным.

Неведомо для остальных дроу, Сарит заражен порченными спорами миконидов, которых осквернила Заггтмой, Демоническая Королева Грибов. Первая степень заражения спорами вызвала у Сарита припадок безумия, и его здоровье и рассудок ухудшаются по мере прорастания спор в его мозг.

Шуушар Пробудившийся

Куо-тоа [Kuo-toa], Шуушар [Shuushar the Awakened], вероятно, один из самых необычных существ, что когда-либо встречали искатели приключений. Водяной отшельник – спокойный и мирный. Он осведомлен о заслуженной репутации своего народа, известного своим безумием, и старается избавиться от своего наследия размышлениями и медитациями в уединении. И, судя по ауре просветленного равновесия, что он излучает, у него это получается. Шуушар спокоен даже по отношению к своему пленению, говоря разве что «как есть, так есть, и кто знает, к чему это может, в конце концов, привести».

Но, несмотря на то, что, Шуушар, возможно, самый уравновешенный, спокойный и честный среди всех пленников, он, в то же время, является самым бесполезным для их насущных целей. Отшельник куо-тоа – абсолютный пацифист. Он не станет сражаться или причинять вред какому-либо существу, даже ради защиты себя или других. Он с удовольствием присоединится к группе персонажей, если ему разрешат, однако помогать ей он будет только таким образом, чтобы не нарушить свой священный обет.

Шуушар хорошо знаком со Слубладопом, городком куо-тоа, расположенном недалеко от Темного Озера, и перемещался по запутанным путям Темного Озера в течении многих лет. Он надеется поделиться своим просветлением со своими сородичами куо-тоа, не зная, однако, о событиях, недавно произошедших в Слубладопе (см. главу 3, чтобы узнать подробности).

Стул

Стул [Stool] – **росток миконида** [myconid sprout], пойманный Саритом Кзекаритом. Стул одинок и напуган, и желает лишь возвращения в свой родной дом в Рощу Неверлайт. Если с ним подружатся персонажи, Стул с радостью проведет их к своему дому, пообещав им убежище среди его народа, однако он не подозревает об опасностях, появившихся из-за влияния Заггтмой на миконидов (см. главу 5).

Стул может использовать споры общения для установки телепатической связи с другими существами, и он так и делает с теми, кто добр и дружелюбен к нему. Кроме того, миконид может помочь наладить общение с существами Подземья, языка которых персонажи не знают. Начав испытывать привязанность хотя бы к одному из искателей приключений, Стул начнет проявлять энтузиазм и любознательность по отношению к своим новым друзьям, и вести себя словно младший брат, держась поближе к персонажам и задавая самые разные вопросы.

Топси и Турви

Глубинные гномы близнецы, Топси и ее брат Турви [Topsy, Turvy] родом из Блингденстоуна в Подземье. Они были пойманы дроу во время сбора грибов в тоннелях недалеко от их дома. Так же, как и у других свирфнеблинов, у Топси волокнистая копна волос, в то время как у Турви лишь несколько «островков» на затылке. Топси из них двоих самая общительная. Турви лишь все время мрачно бубнит и бормочет, а Топси повторяет или переводит сказанное своим братом.

Топси и Турви скрывают, что на самом деле они – **веркрысы** [wererats]. Зараженные проклятием ликантропии, глубинные гномы еще не до конца осознали это, и прилагают большие усилия, чтобы контролировать свои крысообортнические инстинкты и позывы. Они боятся того, что их потенциальные союзники могут сделать с ними, если узнают правду, и присматривают друг за другом, пытаясь выжить. Учитывая их трансформации, определяемые невидимым в Подземье циклом луны, вы можете использовать их превращения непредсказуемым для игроков образом по ходу приключения. Они были пленниками меньше месяца, что означает, что полная луна скоро взойдет.

Что знают пленники

Позвольте персонажам свободно общаться и взаимодействовать с другими пленниками, или даже с дроу-надзирателями, но стражники редко разговаривают с «мразями-с-поверхности». Из всех пленников только Эльдет и Джимджар свободно владеют Всеобщим языком. Остальные говорят на Подземном (ну или, по крайней мере, понимают его). Ронт немного знает всеобщий, в то время как Дерендил говорит на эльфийском. Споры общения Стула с помощью телепатии позволяют свободно общаться с кем угодно. Стража недостаточно наблюдательна, чтобы это заметить.

Разношерстная ватага

Другие пленники, которые хотят сбежать с персонажами игроков, вероятно, станут их соратниками на значительную часть приключения, и хорошо бы заложить основу отношений как можно раньше. Многие НИП могут не выжить в процессе первой попытки побега. Другие могут стать жертвами опасностей Подземья, или же показать свою истинную натуру и предать группу. Некоторые могут стать настоящими соратниками. Помните о личностях других пленников и их целях, но в первую очередь они хотят объединиться ради собственной выгоды. Их знание Подземья должно мотивировать персонажей держаться рядом с ними, по крайней мере, первое время.

Так как управление столь обширным набором НИП может оказаться сложным, вы можете попросить помощи игроков, если хотите, отдав каждому игроку роль одного из соратников группы. Игрок, обычно, будет решать, что делает этот НИП, учитывая, однако, что вы, как Мастер подземелий, можете управлять этим персонажем так, как нужно для истории. Это полезно не только тем, что становится легче управлять второстепенными персонажами. Это помогает игрокам узнать их, и укрепляет связь между НИП и искателями приключений.

Вы можете захотеть использовать правила социального взаимодействия, описанные в книге *Руководство Мастера*, в случае чего изначально все пленники относятся к персонажам равнодушно. Управляйте взаимодействием, используя ролевой отыгрыш, проверки по Харизме, или поддерживайте баланс между обоими вариантами, в зависимости от предпочтений вашей группы и хода приключения.

Персонажи могут узнать следующую информацию, поговорив с пленниками, некоторые из которых были пойманы десяток, а то и два десятка дней назад:

- На аванпосте девятнадцать дроу, включая Ильвару, Шура и Джорлана, а также другую жрицу, которую зовут Аша [Asha Vandree]. Также здесь дюжина квагготов и множество гигантских пауков.
- Трое стражей дроу наблюдают за загоном рабов с висящей сторожевой башни, расположенной по ту сторону веревочного моста, видимой через запертые врата.
- На клетку наложен некий антимагический эффект (см. зона 11, чтобы узнать подробности).
- Джорлан, воин дроу, недавно получил уродливые шрамы. До этого момента он был любимцем Ильвары. Теперь, судя по всему, его заменил Шур.
- У Джорлана был жезл, стреляющий шарами липкой субстанции, предназначенной для захвата цели. Теперь его носит Шур, как еще один знак повышения его статуса.
- Скорее всего, прибытие конвоя из Мензоберранзана, предназначенного для того, чтобы забрать пленников – это лишь вопрос дней, или десятка дней.

Кроме того, дроу Сарит Кзекарит знает следующее:

- **Серая слизь** [gray ooze] живет в бассейне. Она безобидно питается отходами, если ее не беспокоить.
- Поставка припасов из Мензоберранзана опаздывает на пять дней, что достаточно необычно.

Разношерстная ватага

Скорее всего, Вы решите раздать часть НИП под управление игроков, и причины очевидны: в бою и Вам будет легче, и Ваши игроки не будут скучать, пока Вы будете «играть сами с собой», совершая ходы за врагов и НИП. Однако многие из этих персонажей стремительно слабеют из-за того, что не поднимают свой уровень, и, соответственно, хиты, и в конце концов они падут от одного удара топора какого-нибудь случайно встретившегося орка. Вы можете увеличивать хиты НИП на случайное или среднее количество, определяемое их кубиками здоровья, по мере прохождения приключения, поддерживая таким образом их силу на уровне искателей приключений. Однако в таком случае будет справедливо, если НИП будут забирать у персонажей часть опыта.

Советы по отыгрышу и выживанию

Эльдет - благодаря самоотверженности она может умереть довольно рано. Умеет себя вести в формальных ситуациях и у нее хорошо построена речь. В случае смерти она просит вернуть ее оружие и доспех (если приключенцам удалось из забрать) в Гонтлгрим.

Баппидо - психопат, считающий себя богом, но скрывающий это. Его следует изобразить очень хитрой личностью с тихим хриплым голосом. Помните о его садистской личности, возможно он убьет одного из других НИПов во сне. Лучше всего, если он доживет до Грэклстью, где у него храм-убежище, и где он нападет на партию, пытаясь ее убить.

Ронт - типичный кандидат в жертвы при необходимости (от рук дроу или других опасностей). В случае, если он доживет до выхода на поверхность, он может отправиться на поиски своего племени.

Джимджар - веселый, задорный и слегка надоедливый. Обычно начинает реплики со слов «бьюсь об заклад» или «готов поспорить». Не очень живучий, зато в конце приключения авторы предлагают интересный поворот - он окажется богом в личине смертного. Выбор бога зависит от Мастера. В конце приключения он является и дает персонажам помощь, если они к нему хорошо относились, даже если он умер. Можно пойти в этом отношении дальше, и он может умереть разными способами по ходу приключения несколько раз, только чтобы потом вновь объявиться и снова присоединиться к партии.

Сарит - необходимо все время помнить, что он инфицирован спорами. По отыгрышу у него бывают частые головные боли. Он всегда поддерживает идею навестить Рощу Неверлайт. Он может быть другом Стула. Хорошо, если он доживает до Грэклстью и/или Рощи Неверлайт. Если в Рощу партия попадет раньше, то он отправляется с ней в Сад Приветствия, где его голова взрывается, и он превращается в слугу спор. По отыгрышу он всегда очень осторожный и спокойный, почти что шепчет каждое предложение.

Стул -всеобщий любимец благодаря своей безвредности и беззащитности. Но при этом он очень полезен для партии благодаря его спорам общения. В Грэклстью ему встретится его друг, и их обоих знают в Роще Неверлайт.

Шуушар - в бою он не помощник, но знает окрестности и может быть гидом по Слубладопу. Он может погибнуть, когда город разносит Демогоргон. По отыгрышу он может быть просветленным учителем своего народа (в результате безумия), но пройдет время, прежде чем сородичи начнут его слушать. Если он выживет при нападении Демогоргона, то может стать уважаемым членом своего племени, как описано во второй части. По отыгрышу у него булькающий водянистый голос, и он переставляет слова в предложениях как Йода. Если его излечить от безумия (что маловероятно, так как он, будучи безумным, производит впечатление одного из наиболее вменяемых), он вернется к обычным взглядам на жизнь, присущим куо-тоа - драться и убивать.

Дерендил - утверждает, что он эльфийский принц, но на самом деле это бред безумного кваггота. В бою он хороший помощник, однако может стать берсерком. По отыгрышу он великолепно говорит на высокопарном эльфийском. Смотрите отдельную секцию о нем.

Топси и Турви - они крысооборотни, и боятся, что их болезнь станет известна другим, а посему очень осторожны. Они постараются убежать самостоятельно, а если совершат побег с партией, то могут бросить партию после побега. Когда отряд доберется до Блингденстоуна, они могут вновь встретиться ему там.

Тяжелый труд

Дроу делят своих пленников на три приблизительно равные группы и заставляют их работать третью часть дня под наблюдением квагготов. Задания, которые они дают рабам, включают наполнение и перевозку бочек для воды, обеспечивать работу лифта, уборку отдельных или всех частей аванпоста (вне зависимости от того, нуждается ли он в уборке), очищение ночных горшков, приготовление и подача еды, мытье посуды и стирка. Кроме того, пленникам дают бессмысленные и беспощадные поручения, просто чтобы занять их, или же ради развлечения темных эльфов. Некоторая работа заключается в перетаскивании валунов с места на место, сматывании веревок и сборе припасов, причем работу заставляют переделывать в случаях, когда результат не соответствует капризному нраву дроу.

Будут персонажи работать вместе или нет, зависит от того, как дроу поделят их. Пленников, которые явно относятся друг к другу по-дружески, обычно разделяют, а также работать над одним поручением могут не более двух-трех заключенных.

Дроу и квагготы жестоки и капризны, но кроме того им несколько скучно и недостает развлечений. Квагготы скупы на общение, злы и недоверчивы по отношению к пленникам. Дроу более склонны к общению, хотя бы чтоб похвастать своим превосходством. Персонажи могут хитростью вытягивать из них крупицы информации, например, сколько по времени займет транспортировка в Мензоберранзан, или как далеко отсюда до Темного Озера.

Мрачная атмосфера плена

Игрокам важно осознавать с самого начала приключения, что оно начинается для них очень, очень плохо. Весь первый акт персонажей преследует Ильвара и ее отряд, так что можно изобразить ее властной и жестокой садисткой. К концу первой части приключения игрокам может начать казаться нереалистичным тот факт, что она всё еще продолжает тратить вр4мя и ресурсы на их поимку, а причина проста -она тоже попала под влияние безумия.

Вот список заданий, которые дроу заставляют делать пленников просто для развлечения:

- Разматывать и сматывать снова веревки.
- Заставлять персонажей готовить еду и после этого морить их голодом два-три дня.
- Заставлять персонажей чистить пещеру квагготов.
- Заставлять персонажей таскать тяжелые ящики с места на место и потом обратно.
- Массаж ног дроу.
- Драить пол, потом еще и еще раз, и чем чище будет, тем вероятнее, что придется драить еще раз.
- Если Ильвара кого-то убьет, она может приказать персонажами разрубить его на куски и скормить паукам.
- Изучить какое-то ремесло дроу, например, вырезать пауков из черного камня, и только чтобы потом Ильвара разбила всё как изделие ненадлежащего качества.
- Рыбная ловля стоя в водопаде. Улов при этом практически отсутствует, а вода ледяная.

Ночные кошмары

Сон персонажей в загоне рабов беспокойный и прерывистый, наполненный странными сновидениями и тревожными картинами. Мрачные тени словно движутся и настигают их, в то время как персонажи плутают и теряются в бесконечных лабиринтах тоннелей. Маслянистые щупальца ползут к ним, чтобы опутать, в то время как где-то вдалеке нарастает гудение и вой. На их телах открываются раны, из которых вылетают споры или выползает множество насекомых или личинок. После каждого отдыха хотя бы один персонаж просыпается в холодном поту из-за этих кошмаров, чувствуя что-то в этих темных глубинах – что-то, что гораздо хуже дроу.

Не стоит объяснять причины этих сновидений в данный момент. Персонажи могут оправдывать их появление условиями загона рабов, в котором им приходится жить, или побочными эффектами яда дроу, но на самом деле это отпечаток того, что произошло в Подземье. Заклинатели, в том числе клирики и чернокнижники [warlocks], особенно склонны к этим сновидениям, но они могут посещать любых персонажей.

Драка!

Большинство других пленников не ищут проблем, и даже убийцы вроде Баппидо ведут себя осторожно. Однако, Дерендил и Ронт достаточно вспыльчивы, а дроу Сарит склонен к насилию из-за спор Заггтмой, что постепенно берут верх над его разумом. Возможно, персонажи спровоцируют драку. Если они сделают это, некоторые пленники (включая глубинных гномов) начнут подстрекать дерущихся, в то время как остальные будут держать дистанцию, или даже попытаются разнять потасовку.

Любой конфликт, перерастающий в физическое насилие, привлекает внимание дроу-надзирателей, которые вначале приказывают пленникам прекратить затевать драку, угрожая им ручными арбалетами из-за ворот. Если возникнет необходимость, они начнут стрелять из ручных арбалетов, стрелы которых смазаны ядом, чтобы утихомирить их (см. главу 8 в книге *Руководство Мастера*, чтобы узнать больше о яде дроу). Надзиратели ради развлечения будут наблюдать за дракой столько, сколько пожелают, пока не сочтут, что пленники могут поубивать друг друга.

Время кормежки

Если пленник начнет доставлять слишком много проблем, или же если дроу сочтут нужным показать, какова цена непослушания, они могут организовать отвратительное представление – скармливание непокорного гигантским паукам, сети которых сплетении под Велкинвильвом. Стражники дроу или их слуги квагготы бросают связанного пленника в паутину, где пауки быстро сбегаются, чтобы укусить жертву, вводя в нее яд. Как только жертва станет парализована, пауки заматывают ее в паутину.

Дроу

Гарнизон Велкинвильва насчитывает двенадцать **дроу** [drow], пять **элитных воителей дроу** [drow elite warriors], младшую жрицу дроу по имени Аша (используйте характеристики **священника** [priest] из *Бестиария*, но добавьте Фейское Происхождение [fey Ancestry], Врожденная Заклинательная Способность [innate Spellcasting] и Чувствительность к Солнцу [sunlight Sensitivity] из характеристик **дроу** [drow]), и начальницу аванпоста – старшую **дроу жрицу Лолс** [drow priestess of Lloth] по имени Ильвара. Также дроу помогает группа из двенадцати **квагготов** [quaggoth] и шесть дрессированных **гигантских пауков** [giant spiders].

Ильвара Миззрим

Отличительные дроу

Ильвара Миззрим	Жрица дроу и командир аванпоста
Аша Вандри	Младшая жрица
Шур Вандри	Элитный воин дроу. Лейтенант и любовник Ильвары, а также дальний родственник Аши
Джорлан Даскрин	Изувеченный элитный воин дроу. Бывший лейтенант и любовник Ильвары

Ильвара Миззрим

Начальница Велкинвильва – амбициозная жрица дроу, пытающаяся заслужить благосклонность Лолс для себя и своего дома. Для нее командование аванпостом – это всего лишь еще один шаг, ведущий ее ближе к цели. По ее мнению, она выше того, чтобы сидеть в карауле, а потому смотрит на эту работу, как и на своих пленников, с неприязнью. Но в то же время она понимает, что это временное занятие, и пытается извлечь из него любую выгоду.

Отыгрыш дроу

Дроу высокомерные, жестокие и порочные, смотрящие на своих рабов немногим лучше, чем на скот, и обращаются с ними с холодным пренебрежением. Даже самые низкие по положению дроу рассматривают других существ, как представителей низших рас, и обращаются к пленникам с дворянской надменностью. Но даже учитывая их превосходство, дроу – жуткие подхалимы, для которых характерна пассивная агрессия. Мужчины дроу уступают женщинам в социальном положении, рядовые воины уступают элитным, и каждый уступает жрице Ильваре.

Как член дома дроу, что имеет долгую рабовладельческую историю, Ильвара является жестокой госпожой, которой нравится издеваться и насмехаться над своими жертвами, ровно, как и над подчиненными. В дополнение к плети, у нее есть *щупальцевый жезл [tentacle rod]*. Хотя она сделала Шура Вандри своим любовником, Ильвара беспокоится о нем не более чем когда-то о Джорлане Даскрине – ее бывшем любовнике, которого она отвергла из-за его уродливых ран.

Аша Вандри

Младшая жрица дроу под руководством Ильвары, которая всегда рассматривала свою наставницу как предмет для подражания. Но все изменилось с тех пор, как она увидела, как Ильвара поступила с Джорланом Даскрином, закаленным в боях воином дроу, который был любовником начальницы аванпоста до того, как получил серьезные ранения. Ильвара отвергла Джорлана без лишней мысли, показав тем самым Аше, как глупо было ждать награды за преданность.

Аша достаточно амбициозна, чтобы понимать, что она способна взять на себя командование аванпостом, если с Ильварой что-то случится, но недостаточно смелая, чтобы открыто тягаться с ней. Также она знает, что должна впечатлить своих наставников в Городе Пауков своими действиями, чтобы такое повышение не было всего лишь временным. Аша действует осторожно, раздувая пламя ненависти Джорлана, но при этом оставаясь незапятнанной заговорами.

Шур Вандри

Этот элитный воин дроу занимает роль лейтенанта и любовника Ильвары с тех пор, как его предшественник Джорлан получил ранения. Шур относительно молод и достаточно высокомерен для мужчины дроу. Он до сих пор необычайно гордится тем, что получил расположение Ильвары и улучшил свое положение на аванпосте, что говорит о его чванливости, а также это заметно по тому, как он помыкает остальными мужчинами Велкинвильва, в том числе и Джорланом. Так как его положение все еще недостаточно надежно закреплено, Шур нуждается в демонстрации умения и мастерства своей госпоже, а также в поиске способа ей угодить.

Как лейтенант Ильвары, Шур носит *жезл вязких шаров* (см. приложение В), который раньше принадлежал Джорлану и использовался для поимки и обездвиживания пленников.

Джорлан Даскрин

Джорлан превратил свой талант в области причинения боли в воинское мастерство, а очарование плута в способ получать расположение женщин, что стоят выше по положению. Он сумел быстро показать себя полезным в глазах Ильвары Миззрим как боевой командир гарнизона Велкинвильва, и как ее любовник, наслаждаясь выгодой от обеих ролей.

Джорлан думал, что Лолс [Lolth] благосклонна к нему, ну или, по крайней мере, что его очарование смягчает ее злобу по отношению к нему, до тех пор, пока по несчастью не столкнулся с черным пудингом во время очередного в остальном рутинного рейда. Целительная магия Ильвары спасла ему жизнь, но не смогла избавить от страшных последствий соприкосновения с кислотой слизня. Его когда-то красивое лицо расплавлено и покрыто шрамами, а на руке, что держит меч, не достает двух пальцев, и теперь Джорлан больше не тот воин, коим был раньше.

Велкинвильв: общее описание

Следующее описание относится к всему аванпостую

Свет. Внутренние помещения аванпоста тускло освещаются фонарями, содержащими фосфоресцирующие грибы, в то время как внешняя часть погружена во тьму.

Звук. Маленький водопад льется в пещеру, создавая непрерывный шум, сводя на «нет» тенденцию пещеры усиливать появляющиеся в ней звуки. Проверки на слух проводятся обычным образом.

Лестницы. Лестницы шириной в 5 футов высечены в каменных стенах напротив каждого входа в пещеру.

Мосты. Веревочные мосты из паучьего шелка соединяют тропы к башне стражей и входу в башню жрицы. Покачивающиеся мосты являются труднопроходимой местностью для всех, кроме дроу.

Падение. Существо, вытолкнутое с лестницы, моста или края платформы должно пройти успешный спасбросок Ловкости Сл 10. При провале существо падает, приземляясь на паутину, растянутую под аванпостом. При успешном спасброске, существо цепляется за край и висит до тех пор, пока не получит возможность забраться обратно с помощью теста Силы (Атлетика) Сл 10, совершаемого как часть действия движения. Проваленная проверка Силы означает, что существо не может двигаться и должно пройти проверку снова, а при пяти или более провалах существо падает на паутину.

Паутина. Плотная сеть гигантских пауков, которых дроу содержат под аванпостом. Существо, упавшее в сети, становится опутанным [restrained]. В качестве действия существо может пройти тест Силы Сл 12, чтобы освободиться от паутины. Также сеть можно атаковать и уничтожить (класс доспеха 10, 15 хитов на 10-футовую область, уязвимость к огню, иммунитет к дробящему, психическому урону и урону ядом). Каждый фут движения по паутине стоит одного дополнительного фута, и любое существо, кроме пауков, которое заходит на паутину, или начинает на ней ход, должно преуспеть в тесте Силы Сл 12 или Ловкости, а иначе станет опутанным [restrained]. Каждое движение по паутине привлекает внимание гигантских пауков, которые нападают на существ и питаются ими.

Существо, упавшее с паутины на каменный пол пещеры, получает 10к6 дробящего урона.

Ильвара освободила Джорлана от должности на время его выздоровления, заменив его молодым выскочкой Шуром Вандри. И когда она привела Шура в свою постель, Джорлан осознал, что его выздоровление никогда не завершится, и он уже не вернет то, что потерял. Его разбитое сердце и чувство потери переросло в жестокую ненависть по отношению к Ильваре и Шуру, которая медленно пожирает его. Джорлан, тем не менее, считает мысль о совершении самоубийства или безрассудном самоуничтожении ниже своего достоинства, если только не появится возможность забрать Ильвару и ее нового любовника с собой.

Джорлан хорошо понимает, что симпатия жрицы Аши по отношению к нему – это всего лишь попытка манипулировать им. Но он надеется некоторое время подыгрывать ей, надеясь на то, что она станет ближе к нему, и, впоследствии, использовать ее против Ильвары, когда придет время.

Из-за своих ранений, Джорлан получает помеху на все броски атаки, проверки Ловкости и спасброски Ловкости.

Воины дроу

Оставшихся мужчин дроу, состоящих в гарнизоне Велкинвильва, зовут Балок, Бемерил, Гальдор, Хонеммет, Имброс, Джезред, Джеван, Каланнар, Малагар, Надал, Ним и Сорн.

Велкинвильв

Аванпост дроу расположен высоко в пещере, построен на высоте 100 футов от скалистого пола. Состоит из ряда небольших пещер в стенах большой пещеры и четырех «висячих башен» – полых сталактитов, соединенных переходами, лестницами и веревочными мостами. Башни сокрыты толстой паутиной гигантских пауков, растянутой под ними, и только самую нижнюю часть сталактитов видно с пола пещеры.

Учитывая, что источники тусклого света, используемые на аванпосте, закрыты от пола пещеры, можно перемещаться по всей длине расщелины и так и не узнать, что наверху, за пределами радиуса света фонарей и факелов, во тьме находится аванпост. Гигантские пауки также играют роль стражи, спускаясь по нитям своей паутины на жертв, что забрели в пещеру. Похожим образом, воины дроу могут спуститься вниз по шелку паутины, чтобы напасть на врага врасплох. Три пещеры и две висячие башни окружают платформу, создавая основную часть аванпоста для воителей дроу. Более крупную висячую башню занимают жрицы и святилище Лолс, а во второй сторожевой башне напротив пещеры находится вместилище для рабов. К северу от загона рабов – логово квагготов-слуг аванпоста. Наблюдательные посты расположены в противоположных концах аванпоста, рядом с северным и южным входами в пещеру.

1. Южный наблюдательный пост

Рядом с южным проходом из пещеры расположен альков, используемый как наблюдательный пост.

Два **дроу** всегда располагаются здесь, стерегут проход, примечая подход любого существа. Работа долгая и скучная, а потому наблюдатели иногда отвлекаются. Успешная проверка Ловкости (Скрытность) против пассивной Мудрости (Восприятие) 12 стражей позволит персонажам пройти незаметно. Тем не менее, любой свет из прохода или пещеры внизу автоматически привлечет их внимание.

Стражам дроу отдан приказ незамедлительно сообщать о вторжении и держать незваных гостей под наблюдением. Они не должны принимать других действий без соответствующего приказа, за исключением тех случаев, когда угроза серьезная. В этом случае, они пронзительным воем подают сигнал через трубу, чтобы предупредить весь аванпост.

2. Казармы

Каменные ступени ведут от наблюдательного поста к платформе толщиной один фут из зархвуда (см. «Грибы Подземья» ранее в этой главе), располагающейся между двумя висячими башнями и ведущей также в три смежные пещеры.

Две самых южных пещеры служат казармами для рядовых воинов дроу аванпоста. В каждой казарме живет по шестеро воинов, у каждого своя койка с соломенным тюфяком, маленький сундук из зархвуда для хранения имущества и снаряжения, и тумбочка. Веревка из паучьего шелка растянута по пещере, к ней приделаны крюки для держания ламп и других вещей, однако казармы редко освещены.

Один **дроу** [drow] присутствует в каждой пещере казармы всегда, отдыхая в медитативном трансе. Отдыхающий дроу просыпается при появлении любого значительного света или звука, готовый к атаке.

Сокровища

Снаряжение отдыхающего дроу хранится под его койкой: короткий меч, ручной арбалет и колчан с 20 болтами для ручного арбалета, кольчужная рубаха, 100 футов шелковой веревки с небольшим абордажным крюком на конце.

Каждый из шести сундуков в каждой казарме содержит бутылочку с ядом дроу, используемого для смазывания болтов ручных арбалетов (см. «Яды» в главе 8 книги *Руководство Мастера*). В одной бутылочке достаточно яда, чтобы смазать 20 болтов. Каждый сундук также содержит два набора одежды и 1к4 вещей из таблицы Безделушек в главе 5 *Книги игрока*.

3. Главный зал

Эта пещера служит местом для собраний и как столовая для воинов дроу аванпоста. В ней четыре круглых стола из зархвуда, каждый из которых окружен пятью стульями. Часть холла служит кухней и хранилищем, содержащим запасы высушенных и свежих грибов, сухофруктов, сыров, вяленого мяса и несколько глиняных горшков со специями. Тяжелая железная жаровня обеспечивает теплом, необходимым для готовки, а также тусклым светом, но большая часть еды подается холодной.

В любое время есть шанс 25% на то, что 1к4 **дроу** [drow] находятся в холле и едят или развлекаются костями или карточными играми. Если дроу присутствуют, 1к4 **квагготов** [quaggoths] также присутствуют, прислуживая или занимаясь уборкой. Если в холле нет ни одного дроу, есть шанс 25% на то, что одинокий **квагготов** [quaggoth] присутствует в нем, выполняя свои обязанности.

Сокровища

Здесь нет никакого имущества, кроме того, что дроу имеют при себе, но персонажи могут обследовать кладовую, набрав себе пищи суммарно на 30 дней пропитания, ограничиваясь переносимым весом. Пища, количеством на один день на одного персонажа, будет весить 2 фунта.

4. Элитные казармы

Две висячие башни по бокам платформы – это казармы элитных воинов аванпоста, за исключением лейтенанта (на данный момент, Шура Вандри), жилье которого расположено в башне жрицы. В каждой висячей башне по две комнаты. Веревочная лестница соединяет верхнюю и нижнюю комнаты через люк из зархвуда. У элитных воинов мебель лучше, чем у обычных, включая стулья из зархвуда и столики, вокруг которых они сидят.

Один **элитный воитель дроу** [drow elite warrior], не находящийся при исполнении обязанностей, отдыхает в одной из комнат в любое время. Есть шанс 50% на то, что один **квагготов** [quaggoth] также присутствует, занимаясь уборкой или доставляя воду. Каждый из них относится к незваным гостям враждебно, однако они могут счесть нужным сбежать и предупредить аванпост вместо того, чтобы атаковать, в зависимости от обстоятельств.

Сокровища

Снаряжение отдыхающего дроу хранится под его койкой: короткий меч, ручной арбалет и колчан с двадцатью болтами для ручного арбалета, кольчужная рубаха, 100 футов шелковой веревки с небольшим крюком на конце.

Каждый сундук, в каждой из четырех комнат содержит бутылочку с ядом дроу, используемого для смазывания болтов ручных арбалетов (см. «Яды» в главе 8 книги *Руководство Мастера*). В одной бутылочке достаточно яда, чтобы смазать 20 болтов. Каждый сундук также содержит два набора одежды, 2к6 серебряных монет, 1к8 золотых монет и 1к4 вещей из таблицы Безделушек в главе 5 *Книги игрока*.

Velkynvelve
13
12
14
10
11
6-8
9
5
4
4
3
15FT
1
2
N
BLANDO
6
2
11
10
7
4
4
12
9
8
1
13
5
Velkynvelve side view

5. Лифт

Прикрепленная к краю платформы казарм конструкция, состоящая из лебедки и корзины, включающая большой поворотный кронштейн, держащий толстый канат из крепкого паучьего шелка. Трос протянут через ряд шкивов от коленчатой горизонтальной катушки к тяжелой плетеной корзине, прикрепленной на конце. Корзина держится у платформы, за исключением тех случаев, когда она используется.

Два **квагготa** [quaggoth] обслуживают лифт, ожидая сигнала снизу, означающего, что корзину нужно опустить. Они стоят на страже, на случай, если приблизится кто-то не из дроу или не из других квагготов.

Использование Лифта

До четырех существ Среднего размера могут нормально уместиться в корзине, что покачивается рядом с краем платформы и опускается до пола пещеры поворачиванием катушки с использованием прикрепленных к ней ручек. Это требует успешной проверки Силы Сл 18, обычно совершаемой двумя квагготами (один из которых совершает проверку, в то время как второй оказывает поддержку действием Помощи). Будучи на каменном полу, корзина может быть заполнена грузом весом до 800 фунтов, после чего поднята обратно тем же способом. Движение между полом и платформой обычно занимает 4 раунда.

6. Святилище Лолс

Крутой подъем по веревочному мосту ведет от тропы на уступе к верхнему уровню самой большой висячей башни, зовущейся башней жрицы. Пол этой круглой комнаты покрыт темными шелковыми коврами с бледными рисунками в виде паутины, прошитыми серебряными нитями. В центре комнаты (и, соответственно, в центре паутины) стоит широкий постамент из зархвуда, на вершине которого расположена скульптура паука высотой в десять футов. Высечен он настолько правдоподобно, что каждый, кто входит в комнату и видит его в тусклом свете, должен пройти проверку Мудрости (Восприятие) Сл 10, чтобы распознать его. При провале персонаж путает его с настоящим гигантским пауком.

Это место – святилище Лолс, дроуской богини пауков, которое также служит комнатой Аши, младшей жрицы. Она наблюдает за святилищем и следит за ритуалами и жертвоприношениями для Лолс. Совершите бросок к6, когда персонажи входят в святилище, чтобы определить, кого они должны в нем встретить.

Деятельность в Святилище

к6	Деятельность
1-2	Аша одна в комнате, отдыхает
3-4	Аша и 1к4 **дроу** [drow] заняты поклонением
5-6	В святилище пусто

Задняя половина комнаты, что за алтарем, полукругом завалена подушками. Среди них отдыхает дрессированный **гигантский паук** [giant spider], которого содержат жрицы. Подушки предоставляют достаточное укрытие, чтобы спрятаться от любого, кто входит в башню с передней части. Персонаж должен преуспеть в проверке Мудрости (Восприятие) против проверки Ловкости (Скрытность) прячущегося паука, чтобы заметить его прежде, чем он начнет двигаться.

Сокровища

На алтаре расположена пара тяжелых серебряных подсвечников стоимостью 25 золотых монет каждый. В них стоят толстые черные свечи, зажигаемые только в тех случаях, когда проводится ритуал.

Восемь «глаз» паучьей скульптуры – это осколки полированного черного янтаря. Четыре маленьких – стоимостью по 5 золотых монет, и четыре больших – стоимостью по 10 золотых монет. Каждый, кто не является дроу, укравший эти драгоценные камни, попадает под проклятие Лолс. Все пауки и паукоподобные существа атакуют носителя камней, попавшего в поле их зрения, а также эти существа получают преимущество на определение вора, совершавшего кражу камней. Действие проклятия оканчивается, когда все камни перейдут на хранение служителю Лолс, или когда на них будет прочитано заклинание *снятие проклятия* [remove curse].

7. Комната Ильвары

Веревочная лестница ведет вниз от святилища Лолс в комнату, служащую личными покоями Госпожи Ильвары, жрицы Лолс и начальницы Велкинвильва.

Стены изнутри обвешаны черными сетями, напоминающими паутину, простирающимися от центральной точки потолка до стен, начиная от которых они свисают вниз, напоминая шторы. Толстые тканые ковры покрывают пол, в то время как нижняя платформа наполнена подушками, образуя широкую, подобную дивану, кровать. В одной части комнаты стоит маленький стол и два стула, в то время как в другой расположен небольшой алтарь Лолс, накрытый белым шелком. Тяжелый сундук из окрашенного в черный цвет зархвуда стоит у кровати.

Ильвара пребывает в своих покоях для уединения, отдыха и медитации. Бросьте к6. При результате 1-2 жрица здесь. При результате 1 Шур Вандри также здесь, вместе с ней. Ильвара приходит в ярость, если кто-либо осмеливается появляться в ее покоях без приглашения. Если персонажи встретят ее здесь, она читает заклинания паутина [web], призыв животных [conjure animals] или нашествие насекомых [insect plague], чтобы наказать гостя, пока она будет убегать и звать на помощь. Если Шур вместе с Ильварой, он будет атаковать, чтобы дать ей возможность скрыться.

> **Вещи персонажей**
>
> По книге вещи находятся в покоях Ильвары, но если кампания стартует с первого уровня, то там их будет сложно достать. Как альтернатива, можно перенести их в сторожевую башню, где на посту только один элитный воин дроу и один обычный дроу.

Ловушка

Сундук заперт, и Ильвара хранит ключ в потайном кармане своего пояса. В замок встроена ловушка с иглой, смазанной ядом дроу (см. «Яды» в главе 8 книги *Руководство Мастера*), которая активируется в том случае, если замок пытаются открыть без надлежащего ключа. Жертва получает 1 колющего урона и должна пройти успешный спасбросок Телосложения Сл 13, иначе будет отравлена в течении 1 часа. Если спасбросок проваливается на 5 или более, цель также теряет сознание на время отравления. Успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 20 позволит обнаружить ловушку. Персонаж, использующий инструменты вора [thieves' tools], при успешной проверке Ловкости Сл 15 обезвреживает ее. Вскрытие замка также требует использования инструментов вора и еще одну успешную проверку Ловкости Сл 15.

Сокровища

На столике лежит обрамленное серебром зеркало стоимостью в 10 золотых монет. Алтарь Лолс сделан из зархвуда и костей, и инкрустирован полудрагоценными камнями. Он будет стоить 50 золотых монет, если персонажам удастся найти покупателя.

Сундук содержит множество одежды и личных вещей. Среди них набор головного убора из серебряных цепочек с ониксами стоимостью в 50 золотых монет, а также шнурованная сумка с двумя *зельями лечения* [potion of healing]. Маленький кожаный кошелек содержит 24 золотых монет, 30 серебряных монет и маленький лунный камень стоимостью в 20 золотых монет, в то время как другой кошелек – это запасной мешочек с компонентами для заклинаний Ильвары.

Кроме того, сундук содержит все ценности, которые были на персонажах и НИП, включая книги заклинаний, компоненты, фокусы и магические вещи, потерянные искателями приключений.

8. Комната Шура

Самая нижняя и самая маленькая комната башни жрицы принадлежит лейтенанту начальницы, лидеру элитных воинов аванпоста. Шур Вандри, нынешний избранник Ильвары, в настоящее время проживает здесь. Предыдущий жилец, Джорлан Даскрин, был переселен в элитные казармы после получения ранений.

Комната содержит ложе из подушек поперек ковров, столик с двумя стульями и крепкий сундук из зархвуда.

Шур проводит большую часть своего свободного времени в комнате Ильвары, навещая свою госпожу или ожидая ее. Если вы сами не желаете того, чтобы он находился здесь, его комната будет пуста.

Ловушка

Сундук заперт, и Шур хранит ключ в своей поясной сумке. В сундук встроена такая же ловушка, как и в комнате Ильвары.

Сокровища

На столе стоит оловянный кувшин и пара бокалов, общей стоимостью в 1 золотую монету.

Сундук содержит личные вещи и одежду Шура, и кроме того кошелек с 20 золотыми монетами, черную бархатную маску, прошитую узором в виде паутины с помощью серебряных нитей (стоит 25 золотых монет), набор костяных кубиков с выгравированными на них эльфийскими символами (стоит 10 золотых), маленький черных бархатный мешочек с ониксовой брошью в виде паука внутри (стоит 50 золотых монет) и бутылочку крепкого голубого ликера (стоит 10 золотых). Каждый, кто выпьет ликер, получает статус отравления на следующие 1к4 часов.

9. Водопад

Вода вытекает из расщелины в потолке возле восточной стены между сталактитами башни жрицы и сторожевой башни, образуя небольшой водопад, который стекает на пол пещеры и, таким образом, создает природный бассейн (см. зону 14). Квагготы набирают воду в бочонки с вершины водопада для нужд аванпоста.

Вода проливается на стены в пределах 10 футов от водопада. Любое существо, пытающееся забраться по мокрой стене, получает помеху. Любой персонаж, упавший в бассейн, не получает урона.

10. Сторожевая башня

Четвертая висящая башня, соединенная веревочными мостами с загоном рабов и мостками около башни жрицы, служит сторожевой башней для наблюдения за пещерой, западным проходом и загоном рабов.

Нижнюю комнату башни занимают два **дроу** [drow] и один **элитный воитель дроу** [drow elite warrior], выполняющий обязанности стража. В ней находятся стол из зархвуда с тремя стульями, столик и сеть из паучьего шелка с крюками для снаряжения.

Как и в случае с наблюдательным постом, обязанности стражников здесь довольно скучны, поэтому они достаточно невнимательны (болтают или убивают время игрой в кости), что позволяет персонажам двигаться и действовать, будучи незамеченными при успешной проверке Ловкости (Скрытность) против пассивной Мудрости (Восприятие) стражников.

В верхней комнате башни находится дополнительное снаряжение для аванпоста. Персонажи, которые оказались в оружейной, могут беспрепятственно обобрать ее (см. «Сокровища»).

Сокровища

Оружейная содержит следующее:

- 6 кольчужных рубах [chain shirts]
- 6 клепаных доспехов [studded leather]
- 6 щитов [shields]
- 6 ручных арбалетов [hand crossbows]
- 20 колчанов с болтами для ручных арбалетов – по 20 болтов в каждом
- 6 коротких мечей [shortswords] и 10 кинжалов [daggers]
- 6 мешочков с шипами [caltrops] (20 шипов в каждом)
- 4 катушки 100-футовой шелковой веревки
- 2 строительных молотка (не используется как оружие)
- 2 мешочка с железными кольями (10 колышков в каждом)

11. Загон рабов

Эта пещера обустроена для того, чтобы содержать пленников до того момента, как их отправят в Мензоберранзан, чтобы продать в качестве рабов.

Врата в загон рабов держат запертыми. Персонаж, использующий воровские инструменты [thieves' tools] может взломать замок успешной проверкой Ловкости Сл 20. Персонаж, использующий импровизированные инструменты, проводит такую же проверку, но с помехой. Взламывание может привлечь внимание стражи и требует проверки Ловкости (Скрытность) против пассивной Мудрости (Восприятие) стражей, чтобы это действие осталось незамеченным. У каждого стражника, находящегося при исполнении обязанностей в других зонах аванпоста есть ключи от врат, висящие на поясном кольце. Чтобы сломать замок и открыть ворота силой требуется успешная проверка Силы Сл 20.

Магические барьеры

Дроу наложили мощные барьеры в загоне рабов, чтобы подавлять заклинательные способности пленников и попытки колдовать.

Заклинания, читаемые на территории загона рабов, не имеют эффекта, и любая заклинательная ячейка или заряд магического предмета расходуется. Охранная магия не подавляет и не отменяет магические эффекты, возникшие за пределами загона рабов. К примеру, существо под действием заклинания *невидимость* [invisibility] остается невидимым, входя в загон рабов.

Существа, находящиеся внутри загона рабов, не могут быть целью какой-либо магии школы прорицания или увидены колдовством ясновидения.

12. Логово квагготов

Мимо загона рабов и ниже, за рядом каменных ступеней, пещера, что является логовом для дюжины квагготов, служащих дроу Велкинвильва. Помещение завалено похожими на гнезда холмиками из мусора и разбросанными костями, оставшимися от пищи квагготов.

Эти прислужники дроу используют логово только для того, чтобы есть и спать, и 1к4 **квагготов** [quaggoths] в любое время отдыхают здесь. Квагготы нападают на любое существо, заходящее в их логово, если оно не является дроу, пауком или одним из них. Они не нападают сразу на незнакомого квагготов или дроу, что появляются в их поле зрения, но они знают всех, кто служит на аванпосте, а потому будут допрашивать незнакомцев. Им известно, что Дерендил и Сарит – пленники.

13. Северный наблюдательный пост

Это место, расположенное за логовом квагготов, имеет такие же особенности, как и наблюдательный пост в зоне 1.

Двое **дроу** [drow] сидят здесь на дежурстве, ненавидя свои обязанности из-за близкого расположения к логову квагготов, загону рабов и бассейну.

14. Бассейн

Вода стекает вниз из зоны 9, формируя бассейн глубиной 20 футов, а затем впадает в подземную реку, что течет несколько миль, после чего впадает в Темное Озеро. Так как дроу берут воду из верхней части водопада, они сливают в бассейн отходы и мусор. И хотя поверхность воды бассейна засорялась, течение позволяло нижней его части оставаться чистой.

Серая слизь [gray ooze] ползает на мелководье, идеально сливаясь с темным, влажным камнем. Она питается отходами, скапливающимися в бассейне, а также случайными существами, забредшими в пещеру, или упавшими в бассейн.

Жители Велкинвильва не знают о том, что недавнее прибытие лорда демонов Джуиблекса в Подземье сделало эту слизь сравнительно более агрессивной и злобной. Кроме нападения на существ непосредственно в бассейне, слизь теперь выбирается из бассейна на расстояние до 10 футов, охотясь за жертвой. Когда она делает это, существа в пределах 30 футов от слизи телепатически слышат голос в своих головах, кричащий «Плоть для Безликого Лорда!»

Возможность сбежать

Если персонажи не хотят до конца жизни оставаться рабами дроу, они должны срочно искать способы сбежать. Несмотря на то, что эта задача не из легких, персонажи могут получить преимущество от определенных обстоятельств, если будут думать головой.

Приобретения

Персонажи могут получить полезные предметы (см. «Находки»), и работа вне загона рабов может предоставить им возможность для того, чтобы находить и прятать небольшие вещицы, включая импровизированное оружие или инструменты, или даже стащить ключ от загона у стражи. Что они найдут зависит от того, какую работу они выполняют и куда идут. Используйте описание различных локаций аванпоста как подсказку по возможностям. Получение чего-либо без привлечения внимания требует успешного теста Ловкости (Ловкость Рук) против броска Мудрости (Восприятия) надзирателей, а также можно использовать пассивной Мудрости (Восприятие) надзирателей как базовую Сложность. Пленнику, провалившему тест, приказывается вернуть украденное под угрозой смертной казни.

То, каким снаряжением и сокровищами будут обладать персонажи в процессе побега, зависит от того, как хорошо они исследую аванпост перед спасением. Для некоторых персонажей может быть забавным испытанием выбраться в Подземье в одной только одежде. Для других же (включая заклинателей, которым необходимы книги заклинаний или компоненты), подумайте о том, чтобы поместить отобранное снаряжение (обычно хранящееся в покоях Ильвары) а альтернативных локациях в том случае, если персонажи решили не исследовать весь аванпост, например, в казармах (зона 4) или оружейной (зона 10).

Завершение главы

Сбежать персонажи могут по-разному, при этом одним из самых драматических способов будет помощь Джорлана Даскрина, единственное занятие которого после получения травм - быть объектом насмешек и унижения. Он презирает начальницу и хочет, чтобы ее репутация среди жречества была уронена. Он может подсунуть персонажам ключ или подстроить так, чтобы дверь после смены стражи осталась не заперта. Если персонажи попытаются сбежать, ему будет даже не важно, выживут ли они, одна только попытка бегства уже навредит Ильваре.

В обычной ситуации попытка к бегству будет сложной учитывая численность врага. Лучше всего дождаться какого-то особого случая и воспользоваться им, например, нападения демонов.

Встреча с демоном задаст демонический тон дальнейшему приключению, который усилится событиями в городе куо-тоа, а также создаст ощущение непреодолимой силы, которая будет преследовать персонажей всю первую часть.

Гамбит Джорлана

Когда первый контакт между искателями приключений и другими пленниками будет совершен, Джорлан Даскрин договорится о том, что отнесет пленникам их еду во время своего дежурства. (Шур будет в восторге от того, что его напарнику придется выполнять столь унизительную работу). Стоя возле врат загона рабов и подавая чаши, он прошепчет ближайшему персонажу: «Если я дам вам возможность сбежать отсюда, вы воспользуетесь ей?»

Если ответ будет утвердительным, Джорлан быстро и тихо предложит им, что оставит врата в загон рабов открытыми, а также отвлечет надзирателей. Он расскажет персонажам об арсенале, расположенной над постом стражи в висящей башне напротив загона рабов. Беглецы могут спрыгнуть вниз, на паутину, после чего нырнуть в бассейн, совершив свой побег оттуда.

Джорлана не особенно волнует, успешно сбегут пленники или нет, поэтому он не предлагает им большей помощи и не предупреждает их о серой слизи в бассейне. Его устроит, если пленники погибнут во время попытки побега. Он всего-навсего хочет поставить Шура и Ильвару в неудобное положение.

Джорлан украдкой оглядывается во время быстрого разговора с персонажами. Если они задают ему вопросы или просят внести изменения в план, он настаивает, что это всё, что он может сделать. Если они принимают предложение, он выполняет обещание, оставляет дверь открытой во время следующей смены дежурных и задерживает сменяющих надзирателей на несколько минут.

Полет демонов

Во время смены дежурных, пленники слышат ужасающее жужжащее гудение, эхом раздающееся по пещере, сопровождаемое нечеловеческим визжанием. Слышится звук рогов, поднимающих тревогу, когда четыре демона **чазма** [chasme], преследующие пару демонов **вроков** [vrock], влетают в пещеру с северного входа. Демоны летают и пикируют вокруг, поначалу игнорируя остальных существ, так как беспощадно сражаются друг с другом. Прибытие демонов застает всех дроу врасплох.

Дроу бросаются защищать аванпост от возможного нападения. Демоны изначально летают за висящими башнями, не распространяя эффекты своего визжания и жужжания на мостки и пещеры. Тем не менее, дроу и квагготы в башнях находятся достаточно близко, чтобы попасть под их воздействие. Воздушная битва в конце концов доходит до платформ и башен элитных воинов, в процессе того, как демоны раздирают друг друга.

Дроу вступают в бой с демонами, чтобы защитить аванпост, оставляя персонажам возможность сбежать. Вы можете совместить это событие с предложением Джорлана оставить врата открытыми, облегчая персонажам побег. В качестве альтернативы (или если они отвергают предложение Джорлана), персонажи могут использовать переполох, чтобы вырваться своими собственными силами, затем принять решение о том, как спуститься вниз, на пол пещеры, и о том, куда после этого направиться.

Описывайте хаос, вызванный атакой демонов и реакцию дроу на то, что пленники пытаются сбежать. Персонажи могут воспользоваться советом Джорлана, спрыгнуть на паутину и затем в бассейн, возможно встретившись с одним гигантским пауком, или даже двумя, а затем еще и с серым слизнем. В качестве альтернативы, они могут поискать другой путь вниз. Чтобы добраться до лифта, требуется пробраться мимо дроу, собравшихся на платформе, а затем управлять им, сдерживая нападение, что может оказаться достаточно сложно.

Если вы хотите устроить дополнительный вызов персонажам, **врок** [vrock] упадет почти напротив них, как только они достигнут пола пещеры или двинутся к выбранному или выходу. Демон сильно изранен, но даже с оставшимися у него 11 хитов и израсходованными способностями спор и оглушающих визгов, он все еще довольно опасен. Он издает визг в направлении персонажей, но, если они не провоцируют его в течение одного раунда, демон расправляет крылья и поднимается обратно в воздух, к битве наверху.

Если персонажи начнут сражение с упавшим вроком и победят его, или же сбегут от него, наградите их четвертью от его обычного опыта, или 575 опыта, учитывая его ослабленное состояние.

Если Джорлан выжил во время атаки демонов, он может воспользоваться суматохой, чтобы освободить пленников (как описано в «Гамбите Джорлана»). Любой персонаж, который спрашивает Джорлана о демонах, получает жесткий ответ: «Демоны – это не моих рук дело. Сражайтесь с ними на свой страх и риск.»

Покидая Велкинвильв

У персонажей есть три пути из Велкинвильва: северный, западный и южный проходы.

Северный проход

Он ведет к Мензоберранзану (см. главу 15), и, далее, к Блингденстоуну (см. главу 6). Большинство пленников будут отговаривать персонажей путешествовать в направлении города дроу, а большинство глубинных гномов будут предлагать Блингденстоун в качестве выхода из Подземья. Персонажи могут также следовать окольным путем на запад по направлению к Темному Озеру (см. главу 3).

Западный проход

Он ведет непосредственно к Темному Озеру (см. главу 3), однако группа может в конечном итоге изменить курс и пойти по направлению к Грэклстью (см. главу 4).

Южный проход

Эта дорога пролегает по направлению к городу дуэргаров Грэклстью (см. главу 4), следуя юго-западным путем. Персонажам может потребоваться проскользнуть под сражающимися демонами, но пол пещеры достаточно далеко от их жужжания и визга. Демоны заняты битвой и игнорируют пленников, за возможным исключением упавшего врока (см. «Полет демонов»).

Какой бы путь ни выбрали персонажи, глава 2 описывает их путешествие через Подземье к их возможному пункту назначения.

Награда опытом

В дополнение к награде опытом за победу над существами в этой главе, побег из Велкинвильва также дает персонажам специальную награду в 150 опыта (поровну разделенную между всеми участниками группы).

Глава 2: Во тьму

Как только персонажам удастся выбраться из Велкинвильва, им захочется выбраться из Подземья. Теперь, когда поверхность во многих милях от них, им придется пробираться через бесконечные лабиринты тоннелей и пещер, избегать преследования дроу и искать путь к верхнему миру. И все это время им придется мириться с опасностями Подземья, изо всех сил пытаясь найти ресурсы, необходимые для выживания.

В этой главе описано руководство по ведению путешествия персонажей между различными местами Подземья, о которых рассказывается в других главах книги «Из Бездны». Определенные зоны (включая область Темного Озера [Darklake] в главе 3) вносят некоторые изменения в данное руководство, чтобы отразить особенности конкретной местности. Данная глава также включает руководство по преследованию темными эльфами сбежавших пленников и дополнительные столкновения, которые вы можете провести в процессе путешествия персонажей.

Куда идти?

Первым вопросом игроков после побега из Велкинвильва будет «Куда мы теперь пойдем?» Искатели приключений должны найти путь из Подземья и вернуться обратно в мир поверхности. У некоторых НИП-компаньонов есть собственные места назначения, и они способны лучше всех перемещаться по подземным мирам. Скорее всего, персонажи будут опираться на их советы. НИП будут следовать следующим направлениям, и давать следующие советы:

- Баппидо знает, как добраться до Грэклстью [Gracklstugh] с южного пути от Велкинвильва. Он также может найти путь к Грэклстью через Темное Озеро. Баппидо будет пытаться убедить персонажей направиться в Грэклстью, аргументируя это тем, что там можно достать хорошее снаряжение, из желания вернуться к своему народу. Он также будет пытаться убить персонажей по одному в течение пути, веря в то, что они являются ритуальным подношением ему.
- Принц Дерендил, бредящий кваггот, не может предоставить какого-либо полезного направления, но он с радостью составит компанию группе, переполненный желанием вернуться в мир поверхности.
- Эльдет Фельдрун незнакома это область Подземья, и она не может указывать точный путь, однако обладает бонусом +5 к броскам Мудрости (Выживание), и в этом плане может оказаться полезной.
- Джимджар может направить группу в Блингденстоун [Blingdenstone] с северного пути от Велкинвильва. Город свирфнеблинов даст персонажам путь к поверхности, и кроме того, Джимджар не прочь посетить другие интересные места Подземья в процессе пути, в том числе и привести Стула обратно к его дому.
- Ронт незнаком с Подземьем и не может указывать путь. Он будет оставаться с персонажами до тех пор, пока те не найдут путь на поверхность.

Своими силами

В том случае, если никто из пленников, собиравшихся ускользнуть вместе с группой, не может указывать путь по Подземью, или если персонажи не хотят ни к кому из них прислушиваться, персонажи будут вынуждены плутать наугад. Группа будет оставаться заблудившейся до тех пор, пока персонажи не встретят существ, способных указать им направление, или до тех пор, пока их не поймают. Такими существами могут быть куо-тоа из Слубладопа, дуэргары работорговцы или торговцы из Грэклстью, гоблины из столкновения Шелковая Тропа, или даже дроу-преследователи, желающие доставить из обратно в Велкинвильв.

- Сарит Кзекарит является потенциально лучшим проводником для группы, но в то же время он самый ненадежный. Он может указывать путь в любую область Подземья, показанную на карте, но будет уговаривать персонажей направиться в Рощу Неверлайт [Neverlight Grove] (см. главу 5). Он утверждает, что хочет воспользоваться предложением Стула снискать там убежище, но на самом деле это влияние над его сознанием осквернённых демонических спор Заггтмой.
- Шуушар может указывать путь по области Темного Озера, если группа находится в пределах трех миль от него. Шуушар готов путешествовать с персонажами и указывать им путь, и предлагает посетить город куо-тоа Слубладоп [Sloobludop], чтобы достать лодки. Шуушар желает вернуться к своему народу в надежде просветить их той мудростью, которой достиг.
- Стул не может указывать путь и не обладает знанием данных областей, но отчаянно желает вернуться домой в Рощу Неверлайт, и умоляет персонажей привести его туда. Он уверяет, что его народ будет благодарен и предоставит группе укрытие и медицинскую помощь, и описывает его как мудрых существ, знающих скрытые пути Подземья.
- Топси и Турви могут указать путь к Блингденстоуну, но будут делать это неохотно. Они скорее всего воспользуются любым предлогом, чтобы не возвращаться обратно в свой бывший дом. Почувствовав себя в безопасности, они, скорее всего, попытаются остаться вдвоем, как и было до того, как их поймали дроу.

Путешествие по Подземью

Подземье – это необъятная сеть пещер, тоннелей, сводов и проходов, простирающаяся от одного конца Фаэруна до другого. Его физические особенности гораздо более разнообразны, чем у мира поверхности. Подземные реки, грибные поля, глубокие ущелья, подземные города, зияющие пропасти – искателям приключений предстоит встретиться со всеми этими особенностями, и не только с ними.

Большая часть путешествия искателей приключений по Подземью описывается абстрактно, используя правила и советы, описанные в главе 8, «Приключения», *Книги игрока*. Следующее руководство применяется к путешествию по Подземью в процессе данного приключения.

Глава 2 предполагает много путешествий, реально МНОГО. Можно потратить дни реального времени на то, чтобы партия добралась из одного места в другое, ввиду того, как в книге предлагается откидывать столкновения в путешествиях. Путь может занять 15-30 дней игрового времени, при этом может быть по паре столкновений в день если их кидать рандомно. Получается между городами будет по 20+ столкновений, что замедлит игру и убьет динамизм сюжета.

Поэтому рекомендуется посчитать по книге количество дней, которое займет путь, и далее самостоятельно решить, сколько энкаунтеров должно произойти за этой время. Рекомендуется для ситуации выше 5-10 столкновений.

Не все столкновения должны быть боевыми, вот идеи для небоевых столкновений:

- Скилл-челленж по сбору провизии и других припасов (я-ля 4 редакция)
- Встреча со сбежавшими от дроу или дуэргаров рабами.
- Провизия испортилась
- Встреча с небольшой группой безумных людей, живущих в пещере голышом.
- Встреча с членом Сообщества Великолепия
- Бегство или прятание от поисковой партии дроу.
- Путешествующие торговцы
- Член группы пропал или найден выпотрошенным (дело рук Баппидо)
- Топси и Турви пропали (ушли ночью)

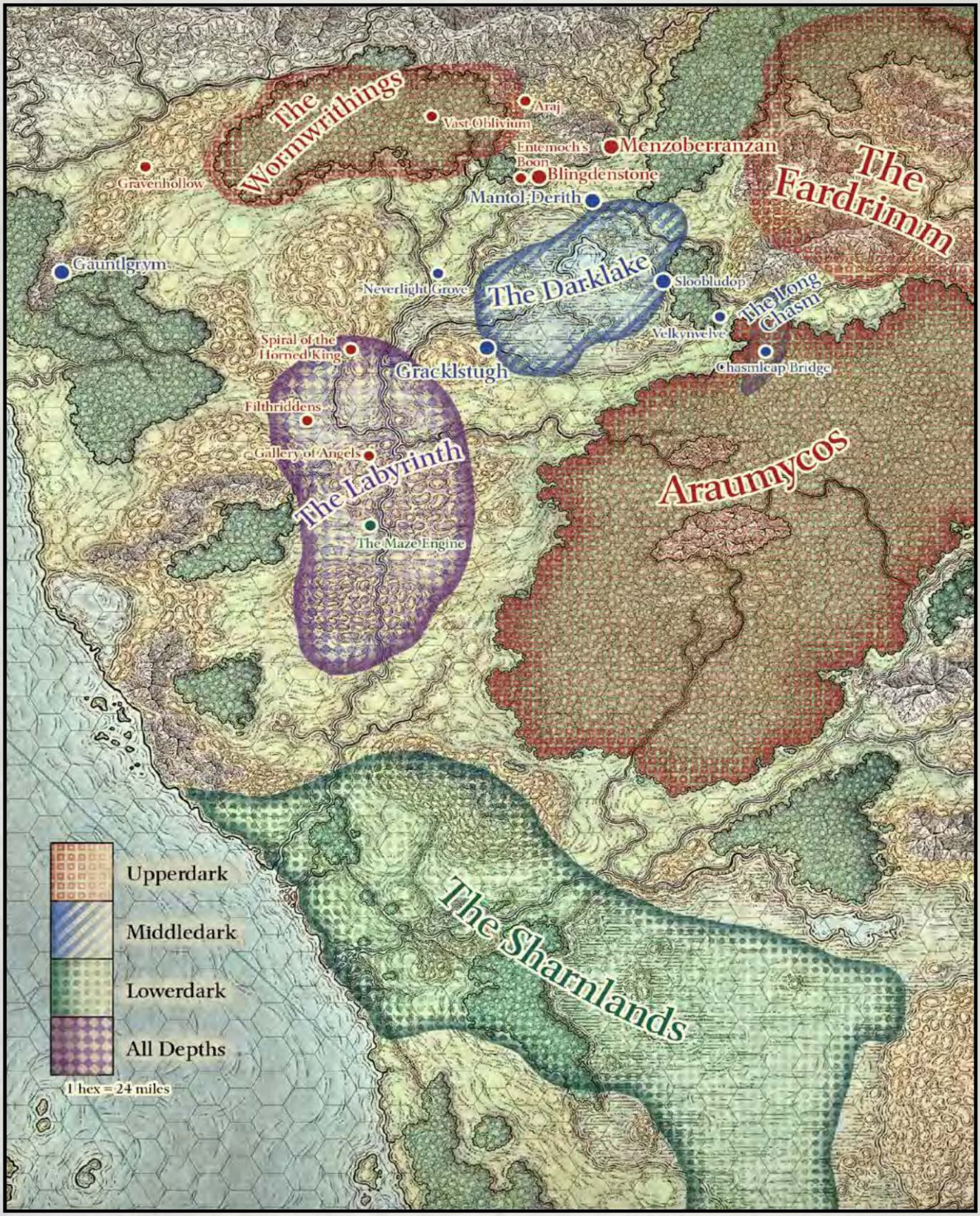
Решения рекомендуется принимать заранее, это делает повествование более органичным и не прерывать его бросками по таблицам. Вы можете накидать встречи по таблице случайно или выбрать сами, но делайте это заранее. Перед началом игры должно быть готово «расписание» встреч.

Темп путешествия

Темп путешествия по Подземью заметно медленнее, чем по поверхности. Не только потому что местность в тоннелях и проходах, зачастую, труднопроходима, но и потому что пути в Подземье редко бывают прямыми, и персонажам приходится следовать по доступным проходам, их крюкам и поворотам, подъемам и спускам. Существа, которые могут прокапываться через толстый камень (такие как лиловые черви) двигаются со своего обычной роющей скоростью, но для группы это не вариант.

Продолжительность путешествия по Подземью

Локация	Велкинвильв	Слубладоп	Грэклстью	Роща Неверлайт	Блингденстоун	Мензоберранзан
Велкинвильв	—	8 дней	28 дней	36 дней	30 дней	26 дней
Слубладоп	8 дней	—	20 дней	26 дней	20 дней	20 дней
Грэклстью	28 дней	20 дней	—	12 дней	20 дней	27 дней
Роща Неверлайт	36 дней	26 дней	12 дней	—	16 дней	24 дней
Блингденстоун	30 дней	20 дней	20 дней	16 дней	—	8 дней
Мензоберранзан	26 дней	20 дней	27 дней	24 дней	8 дней	—


The Wormwrithings
Araj
Vast Oblivium
Entemoch's Boon
Menzoberranzan
Blingdenstone
Gravenhollow
Mantol-Derith
The Fardrimm
Gauntlgrym
Neverlight Grove
The Darklake
Sloobludop
The Long Chasm
Velkynvelve
Spiral of the Horned King
Gracklstugh
Chasmleap Bridge
Filthriddens
Gallery of Angels
The Labyrinth
Araumycos
The Maze Engine
The Sharnlands
Upperdark
Middledark
Lowerdark
All Depths
1 hex = 24 miles

Темп путешествия по Подземью

Темп	Миль в день	Эффект
Быстрый	8	Штраф -5 к параметру пассивной Мудрости (Восприятие) без поиска пищи
Обычный	6	-
Медленный	4	Улучшенный поиск пищи или возможность использовать Скрытность

При высоком темпе сложнее заметить засады или интересные предметы, и нельзя искать пищу, в то время как медленная скорость передвижения позволяет персонажам перемещаться достаточно незаметно, чтобы атаковать неожиданно или прокрасться мимо существ, которых встретят, а также увеличивает шансы достать еду и воду.

Таблица продолжительность путешествия по Подземью показывает время на путешествие между локациями от главы 1 до главы 6 этого приключения. В этой таблице подразумевается время путешествия с обычной скоростью без остановки (за исключением времени отдыха или если группа заблудится). Для быстрого темпа сократите время путешествия на треть. Для медленного темпа увеличьте его на треть.

Подготовка к столкновениям

Если во время путешествия искателей приключений возникает столкновение, на него могут повлиять некоторые факторы, в том числе и на его сложность.

Расстановка на марше

Попросите игроков определить два строя для персонажей. Один для движения друг за другом, и другой – попарно. После чего, когда случается событие, бросьте к6. При результате 1-2, группа путешествует через узкий проход, искатели приключений двигаются друг за другом. При результате 3-4, персонажи путешествуют через обычный проход и могут использовать строй в два ряда. При результате 5-6 событие происходит на большой, открытой зоне, поэтому позвольте персонажам расположиться так, как они пожелают.

Освещение

Совершите бросок к6, чтобы определить, насколько освещена зона события. При броске 1-3 зона тускло освещена фосфоресцирующим мхом и лишайниками, обычными для Подземья, или фэрзресс (см. «Фэрзресс»). При результате 4-6 зона темная, за исключением источников света, которыми могут пользоваться персонажи.

Обнаружение угроз

Параметр пассивной Мудрости (Восприятие) используется для определения того, заметили ли персонажи угрозу, только в том случае, если выполнены следующие условия:

- Персонажи способны видеть угрозу (будь то освещение или тёмное зрение) или почувствовать еще каким-либо другим образом.
- Персонажи не вовлечены в какие-либо другие занятия, включая поиск пути или сбор пищи.

Быстрый темп накладывает штраф -5 к параметру пассивной Мудрости (Восприятие), используемому для обнаружения угроз. Вы также можете решить, что конкретную угрозу могут заметить только персонажи, находящиеся в определенной части строя.

Засада

Когда возникает событие, определяйте, напали ли персонажи или враги неожиданно, обычным способом. Персонажи могут напасть неожиданно только в том случае, если следующие условия выполняются:

- Событие возникает, когда группа перемещается (не стоит и не отдыхает в лагере).
- Группа выбрала скрытность, двигаясь в медленном темпе.
- Как минимум один персонаж группы заметил угрозу и способен сообщить о ней остальным.

Поиск пути

Шанс заблудиться – это серьезный риск в запутанных тоннелях Подземья, и путешественники могут бродить кругами, не ведая об этом. Существа, которым незнакома область Подземья, в которой они находятся, автоматически заблуждаются, и начинают скитаться в случайном направлении каждые четыре часа путешествия, до тех пор, пока не встретят зону, знакомую им (и это может занять очень долгое время).

И такое может случиться даже с существами, знающими маршруты Подземья. Каждый день путешествия, и после каждого короткого или продолжительного отдыха, путеводитель группы совершает проверку Мудрости (Выживание) Сл 10. Если группа двигается в медленном темпе, навигатор получает бонус +5 к проверке, в то время как быстрый темп накладывает штраф -5. В результате проваленной проверки персонажи заблуждаются, и начинают бродить в случайном направлении 1к6 часов до тех пор, пока навигатор не сможет совершить еще одну проверку, чтобы попытаться найти правильный путь.

Это приключение претендует на сендбоксовость, однако есть мнение что оно сендбоксом не является, так как в зависимости от действий партии может потерять смысл происходящее в других локациях. Поэтому наиболее интересным видится следующий порядок путешествия:

- Велкинвильв
- Слубладоп
- Шелковые пути - встреча с Фаргасом, который может отвести их в гробницу
- Затерянная гробница
- Грэклстью (по воде или пешком)
- Охота на крюкастых ужасов (предвещает присутствие Йеногу)
- Роща Неверлайт
- Слизневый храм (предвещает проблему со слизнями в Блингденстоуна)
- Блингденстоун
- Побег из Подземья

Несмотря на то, что может потребоваться немного рельсовости, этот порядок вполне логичен. Все эти поселения расположены на берегу Темного Озера, и таким образом путешествие идет вокруг него. После появления Демогоргона из воды в городе коа-тоа только псих будет пытаться плыть по нему на самодельном плоту.

Рисование карты

Персонаж, не занятый каким-либо поручением, включая наблюдение за опасностями во время путешествия, может вести записи о процессе путешествия группы по Подземью и рисовать карту пути. Такая карта может быть полезным инструментом в последующих главах приключения, когда персонажи вернутся обратно. Владение картой позволяет персонажам путешествовать по указанной в ней местности без риска заблудиться.

Поиск пищи

Если искатели приключений не заполучили запасы еды и воды, им придется заниматься поиском пропитания для того, чтобы выжить в путешествии. Найти пищу в Подземье сложно, но не невозможно. Персонажи могут искать пищу в том случае, если группа передвигается в обычном или медленном темпе. Персонаж, занимающийся поиском пищи, совершает проверку Мудрости (выживание). Сложность обычно составляет 15, но может достигать 20 в некоторых областях Подземья. Требования к пропитанию персонажей описаны в главе 8, «Приключения», *Книги игрока*.

В дополнение к поиску пищи, могут использоваться такие заклинания, как *создание еды и воды [create food and water]* и *добряника [goodberry]*, способные помочь прокормить группу, а также у персонажей всегда есть шанс встретить другие группы, у которых можно купить или украсть провизию. Кроме того, многие существа, которых персонажи встретят и убьют, могут быть съедобны, однако их мясо портится в течение одного дня. Употребление испорченного мяса может потребовать спасброска Телосложения, чтобы переварить пищу, и спасброска Мудрости, чтобы избежать безумия при совершении столь мерзкого действия (см. «Безумие» далее в этой главе).

Получение Еды с Существа

Размер существа	Количество еды
Крохотный	1 фунт
Маленький	8 фунтов
Средний	16 фунтов
Большой	32 фунта

Потребность персонажей в сборе и получении припасов служит мотивацией к исследованию и посещению различных областей Подземья. Чем отчаяннее они нуждаются в припасах, когда уровни истощения начинают повышаться, тем большему риску персонажи будут подвержены.

> Для создания тона приключения очень важно, чтобы у героев не было достаточно провизии и прочих ресурсов поначалу, и чтобы они были вынуждены добывать их самостоятельно. После достижения ими первых нормальных населенных пунктов, эта механика уже не так важна и ее можно отбросить, чтобы не замедлять игру.

Счет времени

Без солнечного света, видимости неба, времен года и погоды в Подземье, большинство персонажей могут отслеживать ход времени только по периодам отдыха. Большинство существ Подземья делают так же (если их вообще волнует ход времени), за исключением каких-либо местных способов счета времени.

Фэрзресс

Необычная магическая энергия, которую дроу называют *фэрзресс*, наполняет многие территории Подземья. Происхождение этой таинственной чародейской силы неизвестно. Легенды гласят о том, что это древняя эльфийская магия, использовавшаяся в те времена, когда темные эльфы были впервые изгнаны из мира поверхности. Дроу и другие существа Подземья используют свойство зон, пораженных фэрзресс, для защиты своих поселений.

Размер зон, пораженных *фэрзресс*, могут разниться в диаметре от пары дюжин футов до нескольких миль, и обладает следующими свойствами:

- Зона, покрытая *фэрзресс*, всегда является тускло освещенной.
- Существо, находящееся в зоне, покрытой *фэрзресс*, обладает преимуществом на спасброски против любых заклинаний школы прорицания. Если заклинание школы прорицания не требует спасброска, заклинатель должен совершить спасбросок Телосложения Сл 15, чтобы успешно прочитать заклинание. Провал спасброска означает, что заклинание потрачено впустую и не даст никакого эффекта.
- Любое существо, пытающееся телепортироваться в зону, покрытую *фэрзресс*, из нее, или в ее пределах, должно совершить успешный спасбросок Телосложения Сл 15. При провале, существо получает 1к10 урона силовым полем, и попытка телепортации проваливается. Даже в том случае, когда спасбросок успешен, попытка телепортации может возыметь не совсем удачный эффект, как в случае, если точка назначения известна лишь по описанию, несмотря на то, насколько хорошо это место знакомо. См. таблицу в описании заклинания *телепортация [teleport]* для получения дополнительной информации.
- Зоны, покрытые *фэрзресс*, стали осквернеными хаосом лордов демонов. Когда заклинание читается в пределах этой области, заклинатель совершает бросок к20. При результате 1, заклинание получает дополнительный эффект, определяемый по таблице Волна Дикой Магии главы 3, «Классы», *Книги игрока*.

Несмотря на то, что *фэрзресс* нельзя развеять, ее эффекты можно временно подавлять с помощью заклинания *поле антимагии [antimagic field]*.

> Когда Вы случайным образом определяете освещение в тоннеле или пещере, пусть будет шанс 50% на то, что это место будет освещаться фэрзресс. Таким образом у Вас будет больше возможностей раскрыть тему этого магического проклятия.

Снаряжение

Снаряжение, которое имеют при себе персонажи, будет зависеть от того, что они смогли унести с собой во время побега из Велкинвильва. На самом деле, дополнительной причиной посещения городов Подземья для персонажей будет служить потребность в получении необходимого снаряжения и провизии.

Создание предметов

Персонажи могут использовать время бездействия во время своих путешествий для создания снаряжения, в том случае, если они имеют навыки пользования необходимыми для этого инструментами и доступ к ним (см. «Прочая деятельность» в главе 8 *Книги игрока*). Использование импровизированных инструментов удваивает время создания, а некоторые предметы требуют для этого определенные материалы, которые трудно достать в Подземье, включая дерево и другие растения мира поверхности. Кожа, кости или зархвуд (см. «Грибы Подземья» далее в этой главе) в некоторых случаях могут заменить некоторые материалы. Ремесленная деятельность также может включать в себя изменение найденных предметов под конкретные нужды, как например создание импровизированной брони из собранных кусков брони и других материалов.

Компоненты

Заклинатели могут не обладать материальными компонентами для своих заклинаний (см. «Компоненты» в главе 10 *Книги игрока*). Они могут заполучить мешочки с компонентами и заклинательные фокусы вследствие победы над вражескими заклинателями, из поселений, от торговцев, или же могут создать такие вещи во время простоя в процессе путешествия.

Безумие

В лучшие времена Подземье являлось странным, чужим и негостеприимным миром, но влияние лордов демонов превратило его в обитель безумия и хаоса. *Фэрзресс*, в данном случае, послужила катализатором, распространяющим безумие лордов демонов по всему Подземью.

Покинув Велкинвильв и выбравшись на просторы Подземья, группа начнет замечать результаты воздействия демонического безумия на персонажах (см. Безумие [Madness] в главе 8 книги *Руководство Мастера*). В некоторые моменты путешествия персонажам придется совершать спасброски, чтобы сопротивляться эффектам, навлекающим безумие. Кроме того, вы можете выбрать одного или более персонажей, принуждая совершать спасброски каждый раз при возникновении одного из следующих событий:

- Персонаж сталкивается с чем-то особенно чужеродным или тревожным (к примеру, с лордом демонов).
- Персонаж находится в зоне, покрытой *фэрзресс*, долгое время (восемь или более часов подряд).
- Персонаж получает психический урон, особенно в том случае, если при этом пребывает в зоне, покрытой *фэрзресс*.

В «*Из Бездны*» безумие подразделяется на три уровня:

Уровни безумия

Уровень	Эффект
1	Приступ кратковременного безумия (оканчивается спустя 1к10 минут)
2	Приступ долговременного безумия (оканчивается спустя 1к10×10 часов)
3	Хроническое безумия (оканчивается при исцелении)

Уровень безумия существа начинается с 0. Когда существо проваливает спасбросок против безумия, его уровень безумия увеличивается на 1, и оно немедленно начинает страдать от его эффектов (определяется броском по таблицам Кратковременное Безумие, Долговременное Безумие или Неограниченное Безумие в книге *Руководство Мастера*, в зависимости от обстоятельств). Когда эффект заканчивается, уровень безумия существа не меняется. Каждый раз, когда уровень безумия существа увеличивается, оно страдает от эффекта безумия нового уровня.

Если существо с уровнем безумия 3 проваливает спасбросок, уровень его безумия становится равным 1. Таким образом, существо может накапливать многократные формы безумия.

С учетом демонической природы безумия, заклинания *снять проклятие [remove curse]* и *развеять зло [dispel evil]* могут эффективно применяться для исцеления. Заклинание *величайшее восстановление [greater restoration]* или более мощная магия необходима для лечения хронического безумия, а также обнуляет уровень безумия персонажа.

Смерть

То, что персонажи могут погибнуть в любом бою, подчеркивает сложность данного приключения. Тем не менее, в том случае, если персонажи начнут погибать в бою слишком быстро, вы можете дать игрокам возможность вернуть их персонажей к жизни в течение начальных этапов «*Из Бездны*».

- *Свиток заклинания воскрешение мертвых [spell scroll of raise dead]* можно выдать среди сокровищ, или же с расчетом на то, что он может понадобиться персонажам в будущем. Успешная проверка заклинательной способности Сл 15 потребуется для использования данного свитка заклинателем низкого уровня.
- Необычный эффект *фэрзресс* может вернуть павшего персонажа к жизни, но не просто так. Уровень безумия воскресшего персонажа увеличится на 1 (см. «Безумие» ранее в этой главе).
- Если тело погибшего персонажа потеряно или оставлено позади, дроу-преследователи могут найти его. Высшая жрица дроу прочитает заклинание *воскрешение мертвых [raise dead]* на теле, чтобы допросить его. Персонаж может сбежать позднее или воссоединиться с группой в последующих главах приключения, если дроу удастся догнать ее.

Если персонаж игрока погиб безвозвратно, подумайте о способах ввести в группу нового персонажа в процессе путешествий по Подземью.

- Конвертируйте одного из существующих неигровых персонажей группы, включая других пленников Велкинвильва, в игрового персонажа. Дроу, дварф и глубинные гномы легко конвертируются. Вы даже можете позволить игроку контролировать большее количество необычных НИП до тех пор, пока его новый персонаж не подключится к группе. Это особенно подходящий вариант в том случае, если игрок до этого уже контролировал этого НИП (см. «Разношерстная ватага» в главе 1).
- Столкновения с существами могут предоставить нового члена группы, к примеру житель поверхности затерялся в Подземье или был отправлен сюда, чтобы расследовать слухи о том, что здесь происходят странные вещи. Также возможен беглец из иного поселения дроу.
- Монстр, встретившийся группе, может держать в плену различных жертв или заложников (к примеру, гигантский паук с все еще живой жертвой, запутанной в его паутине, или троглодиты, держащие своих пленников, предназначенных для еды). Как только чудовище будет повержено, бывший пленник сможет присоединиться к группе.
- Персонажи могут встретить новых членов группы в любом поселении Подземья, которое посетят в процессе приключения, особенно в том случае, если это чужаки для подземного мира или местные, вынужденные уходить в скором порядке.

Грибы Подземья

В Подземье огромное разнообразие видов грибов с разными способами их применения. Персонажи могут встретить различные примеры флоры Подземья в своих путешествиях. Распознание свойств грибов и их потенциального применения требует успешной проверки Интеллекта (Природа) Сл 15, но жители Подземья уже знакомы со многими их свойствами.

Съедобные грибы

Съедобные грибы предоставляют пищу и воду. Требования к пропитанию персонажей описаны в главе 8, Приключения [Adventuring], *Книги игрока*.

Бочконожка

Бочконожка – это большой бочкообразный гриб, из которого можно извлечь свежую воду, надрезав его. Одна бочконожка содержит 1к4+4 галлонов воды и 1к6+4 фунтов еды.

Синешляпник

Прозванный «злаком Подземья», синешляпник сам по себе несъедобен, но его споры могут быть измельчены для получения питательной, мягкой муки. Хлеб, сделанный из синешляпника, известен как спорохлеб или синехлеб. Один батон эквивалентен 1 фунту еды.

Огненный лишайник

Бледно-светло-оранжевого цвета, этот лишайник растет в теплой среде, и поэтому его можно встретить в областях геотермального тепла. Огненный лишайник может быть перемолот, а затем, после того как достаточно отстоится, превратится в острую приправу. Ее можно намазывать на спорохлеб, добавлять в супы или сдабривать рагу. Дуэргары также используют огненный лишайник для варения особенно горячего ликера.

Рябая кора

Рябая кора – это плоский гриб, напоминающий груду гниющей плоти. Он на удивление съедобен. Несмотря на то, что может быть съеден сырым, обжаренным он гораздо вкуснее. Один лист рябой коры предоставляет 1к4+6 фунтов еды.

Триллимак

Триллимак – это гриб, достигающий высоты от четырех до пяти футов, имеющий широкую серо-зеленую шляпку и светло-серую ножку. Кожистая поверхность шляпки может быть срезана, зачищена и использована для рисования карт, шитья шапок и создания свитков (на его поверхность хорошо ложатся красящие пигменты). Ножка может быть очищена, вымочена в воде в течении часа, а затем высушена и съедена как хлеб. Каждая ножка триллимака предоставляет 1к6+4 фунтов еды.

Водошар

Водошар – это пузыреобразный гриб, растущий на мелководье. Созревший водошар можно сдавить как губку и получить галлон питьевой воды и фунт еды («резиновой» и безвкусной).

Зархвуд

Зархвуд – массивный гриб, который может достигать высоты в тридцать или сорок футов. Его большие, похожие на зерно, споры съедобны и питательны, и составляют эквивалент 1к4+4 фунтов еды на гриб, однако зархвуд более важен по причине своей твердой, похожей на дерево, ножки. Зархвуд – один из немногих источников строительных материалов Подземья, для конструирования мебели, контейнеров, мостов, плотов и многих других вещей. Умелые ремесленники могут реализовать множество его применений.

Экзотические грибы

Особенности грибов, представленных в этом разделе, имеют странные свойства, но никакой пищевой ценности.

Ночник

Ночник – высокий биолюменисцентный гриб в форме цилиндра, растущий до высоты в 1к6+4 футов и излучающий яркий свет в радиусе 15 футов и тусклый свет в пределах еще 15 футов. Сорванный или уничтоженный ночник перестает светиться спустя 1 раунд. Если до ночника дотронется существо или объект, он перестанет светиться до тех пор, пока к нему снова не прикоснутся.

Нос Нилхогга

Нос Нилхогга – это маленький гриб, наделяющий употребившего его преимуществом при проверках Мудрости (Восприятия), связанных с обонянием, на 1к4 часа. Однако, существо при этом получит помеху на спасброски, связанные с обонянием, на этот промежуток времени.

Орму

Орму – биолюменисцентный зеленый мох, произрастающий в теплых и сырых местах – особенно часто встречается в местах, наполненных паром. Он источает тусклый свет в радиусе 5 футов и может быть собран, высушен и переделан в фосфоресцирующую пудру или пигмент.

Тиммаск

Тиммаск, также известный как «дьявольский гриб», представляет собой поганку высотой в пять футов с оранжевыми и красными полосами по всей ее бежевой шляпке. При срывании тиммаска или его уничтожении, выпрыскиваются ядовитые споры в радиусе 15 футов. Существа в этой области должны совершить спасбросок Телосложения Сл 14, и в случае провала будут отравлены. Будучи отравленным этими спорами, существо будет находиться под эффектом заклинания замешательство [confusion] в течение 1 минуты. Когда эффект заклинания заканчивается, существо также перестает быть отравленным.

Язык безумия

Язык безумия – это съедобный гриб, внешне напоминающий большой человеческий язык. Существо, которое ест язык безумия, должно совершить успешный спасбросок Телосложения Сл 12, или же начнет непроизвольно говорить все свои мысли вслух в течении одного часа. Действие эффекта может быть завершено заклинанием малое восстановление [lesser restoration] или похожей магией.

Огненожка

Огненожка, высота которой составляет один-два фута, – гриб с воспламеняющейся шляпкой, который может гореть до 24 часов при поджигании. Есть шанс 1 к 6 на то, что огненожка взорвется при поджигании и испустит облако горящих спор. Существа в пределах 10 футов от взорвавшейся огненожки получают 3 (1к6) урона от огня.

Повествование путешествия

Во время путешествия искателей приключений по Подземью будет очень неплохо сдабривать повествование импровизированными описаниями, чтобы сделать путешествие интереснее. Попробуйте использовать для этого два ключевых момента.

> **Счастливая случайность**
>
> Если встреча с дроу подходит к неприятному завершению, и вы не хотите, чтобы персонажей снова поймали, вы всегда можете заступиться за них с помощью другого события, и таким образом отвлечь нападающих.
>
> К примеру, бродящий неподалеку каменный гигант, пурпурный червь или стая диких гноллов, впавших в неистовство из-за Йеногу, могут появиться как раз в тот момент, когда персонажи будут загнаны темными эльфами в угол, дав им возможность сбежать. Кроме того, небольшое землетрясение (случившееся по причине вторжения демонов или всплеска дикой магии) может вызвать обвал между группой и их преследователями, сбросив уровень преследования на 1 или 2.
>
> Не делайте этого лишком часто, чтобы игроки не чувствовали, что они получают это снисхождение незаслуженно, а используйте этот вариант, чтобы избежать разочаровывающих последствий.

Во-первых, путь долог и труден. Группа путешествует под землей, по невероятно неровной и грубой местности, без каких-либо благ мира поверхности. Еда и вода в дефиците. Тьма нескончаема. Игроки должны чувствовать, что их персонажи во время путешествия находятся в постоянной опасности, не ведая о том, что может выпрыгнуть на них из теней в следующую минуту.

Во-вторых, в Подземье необычный, чуждый ландшафт, не похожий ни на одну местность в мире поверхности. Несмотря на его запутанные и невероятно огромные пещеры, персонажи могут найти причудливые напоминания о потерянных и забытых цивилизациях, неизведанную флору и фауну, а также повстречать невероятные географические особенности. Многие вещи трудно объяснить, или даже просто описать.

Преследование дроу

Группа дроу из Велкинвильва преследует своих беглых пленников по Подземью. Жрица дроу Ильвара становится все более одержима поимкой персонажей, веря в то, что они участвуют в некоем тайном заговоре, или же, возможно, являются испытанием для нее и ее ценности как жрицы. Чем дольше продолжается преследование, тем крепче ее решимость вернуть пленников и преподать им урок о том, какую они совершили ошибку, бросив ей вызов.

Группа дроу состоит из Ильвары (**дроу жрица Лолс** [drow priestess of Lloth]), **элитных воителей дроу** [drow elite warrior] Джорлана и Шура, а также младшей жрицы Аши Вандри (используйте характеристики **священника** [priest] из книги *Бестиарий*, но добавьте особенности Наследие Фей, Врожденное колдовство и Чувствительность к соленчному свету из характеристик **дроу** [drow]). Группа охотников также включает в себя четверо воинов **дроу** [drow], которые берут на себя роль передовой разведки.

Если кто-либо из НИП дроу умер в главе 1, замените их новоприбывшим подкреплением из Мензоберранзана под предводительством Ильвары или другой жрицы ее ранга.

По следам группы

Дроу приходится преследовать группу по Подземью пешком, потому как в Велкинвильве нет средств передвижения, и Ильвара не дожидается момента, когда прибудет опоздавший отряд из Мензоберранзана. Это увеличивает время, требуемое для того, чтобы темные эльфы наверстали упущенное, с учетом того, что им приходится искать следы своей добычи, время от времени возвращаясь обратно для того, чтобы снова взять след.

Уровень преследования

То, насколько близко подобрались дроу, измеряется уровнем преследования. Он начинается с 4, когда дроу неподалеку от персонажей. Если уровень преследования достигает 5, разведчики дроу настигают их, и вскоре после этого подойдут и их лидеры (см. «Настигнув добычу»). Если уровень преследования падает до 0, группа ускользает от дроу до тех пор, пока обстоятельства не сложатся таким образом, что они встретятся снова (см. «Уход от преследования»).

Персонажи могут увеличивать или уменьшать уровень преследования следующими способами:

- Уменьшайте уровень преследования на 1 каждый день, в который группа путешествует в быстром темпе.
- Уменьшайте уровень преследования на 1, если персонаж занимается заметанием следов за группой в этот день, что требует успешной проверки Мудрости (Выживание) Сл 16.
- Уменьшайте уровень преследования на 1 каждый раз, когда персонажи пересекают местность, на которой не остается их следов, к примеру, подземную реку.
- Уменьшайте уровень преследования на 1, если группа разделяется на две или более групп. Каждая из них становится отдельной группой, для которой будут определяться собственные случайные встречи и то, заблудилась ли она.
- Увеличивайте уровень преследования на 1 каждый раз, когда группа встречает случайное столкновение с одним или более существом, за исключением тех случаев, когда ей удается пройти мимо или полностью избежать столкновения.
- Увеличивайте уровень преследования на 1 каждый день, в который группа путешествует в медленном темпе.
- Определенные события местности увеличивают или уменьшают уровень преследования. См. пояснения в разделе «Случайные столкновения».

Игроки могут придумать другие способы избежать преследования. Вы можете оценить их успешность по своему усмотрению. К примеру, если персонажи договорятся со случайно встретившейся группой существ и пройдут дальше, рассказав им о богатых дроу, преследующих их, вы можете уменьшить уровень преследования на 1, так как дроу придется сражаться, прежде чем они смогут снова начать преследовать группу. Также персонажи могут расставить ловушки, чтобы замедлить своих преследователей, или договориться с дружественным существом, чтобы то солгало темным эльфам о пути, по которому следует группа.

Если вы решите пропустить несколько дней путешествия (как описано в разделе «Упраздненное путешествие» далее в этой главе), уровень преследования не будет изменяться в течение этого времени.

Настигнув добычу

Когда уровень преследования достигает 5, разведчики дроу замечают группу. С этого момента, погоня может перейти в статус столкновения, если персонажи заметили дроу и начали взаимодействовать с ними. Персонажи могут попытаться убежать, и тогда начнется погоня (см. «Погони» в главе 8 книги *Руководство Мастера*), или же они могут встать и сражаться. Они даже могут организовать некоторое подобие засады, с тем учетом, что передние ряды группы, возможно, не будут находиться в зоне видимости дроу, когда их в первый раз настигнут.

Если искатели приключений сбегут и успешно оторвутся, они понизят уровень преследования до 4 и продолжат избегать преследователей. При сражении с дроу, начните столкновение. Разведчики дроу будут сосредоточены на том, чтобы держать персонажей на малом расстоянии от себя, осыпая их отравленными стрелами из ручных арбалетов. Спустя 1к6+4 раундов, оставшаяся часть группы дроу (Ильвара, Аша, Джорлан и Шур) догонят и подключатся к столкновению.

Уход от преследования

Если искатели приключений понижают уровень преследования до 0, дроу теряют их след до тех пор, пока стечение обстоятельств не поможет им снова выйти на след. К примеру, если персонажи проводят день или больше в месте, в котором их узнают, или там, где они открыто говорят о своем побеге из Велкинвильва. Если персонажи проходят в зоне, в которой ведется наблюдение шпионами или разведчиками дроу, Ильвара обязательно узнает о том, где находятся персонажи. Когда это случится, увеличьте уровень преследования на 1 и начните снова вести учет преследования, так как дроу снова напали на след.

Поимка

Дроу будут пытаться схватить персонажей, если есть на то возможность, так как Ильвара желает насладиться процессом того, как будет преподавать им урок о непослушании. Если темные эльфы опускают хитпоинты каких-либо персонажей до 0, жертвы скорее будут отправлены в нокаут, нежели убиты (см. «Нокаутирование существа» в главе 9 *Книги игрока*). Даже если один или несколько персонажей будут случайно убиты, Ильвара достаточно помешана для того, чтобы прочитать заклинание *воскрешение мертвых* [raise dead] и вернуть их к жизни (при том условии, что душа персонажа желает вернуться в тело).

Пойманные персонажи обезоружены, их руки связаны веревкой из паучьего шелка, а рот закрыт кляпом. Дроу поведут их обратно в Велкинвильв, если, конечно, Мензоберранзан не ближе, в случае чего Ильваре выгоднее доставить их сразу туда. Персонажи будут нуждаться в новом плане побега, в идеале до того момента, как Ильвара начнет пытать их или отдаст в рабство в Город Пауков. Если они снова ускользнут от нее, жрица дроу будет продолжать преследования до тех пор, пока не умрет, или пока группа не покинет Подземье (см. главу 7).

Случайные столкновения

Каждый день путешествия по Подземью совершайте бросок дважды, чтобы определить, встретили ли персонажи что-то необычное: один раз во время похода и один раз в момент привала или отдыха. Совершите бросок к20 и сверьтесь с таблицей Случайные столкновения, чтобы определить, с чем они встретились. Персонажи могут обнаружить особенную местность, одно или несколько существ, или же и то и другое.

Любое случайное столкновение, возникающее в момент привала, автоматически считается столкновением существ, и в этом случае определяйте столкновение броском к20, сверяясь с таблицей Столкновения существ.

Вы можете пробрасывать случайные столкновения так, как указано в правилах, однако не стесняйтесь редактировать результаты бросков по своему усмотрению, перебрасывать по нескольку раз, или даже составлять столкновения полностью самостоятельно. На то есть несколько причин. Во-первых, персонажи первого уровня могут быстро и бесповоротно отбросить коньки, угодив под случайно выпавший поток лавы, и если Вы и Ваши игроки не сторонники случайных смертей, то подобные события лучше исключить на первых этапах игры. Во-вторых, вероятность возникновения случайных столкновений ужасающе редкая, и игроки быстро начинают скучать, особенно если столкновения вдруг повторяются.

Случайные столкновения

к20	Столкновение
1-13	Нет столкновения
14-15	Местность (совершите бросок один раз по таблице Столкновения местности)
16-17	Одно или несколько существ (совершите бросок один раз по таблице Столкновения существ)
18-20	Столкновения местности и столкновения одного или нескольких существ (совершите бросок один раз по таблице Столкновения местности, а затем один раз по таблице Столкновения существ)

Столкновения местности

В Подземье множество опасных угроз и причудливых мест. Подробные правила местности описаны после таблицы.

Столкновения местности

к20	Столкновение
1	Бурлящая лава
2	Веревочный мост
3	Выброс Пара
4	Выгребная яма
5	Высокий уступ
6	Грибная пещера
7	Кристаллические породы
8	Могильник
9	Обвал
10	Паутина
11	Подземный ручей
12	Предупредительный знак
13	Руины
14	Скала и лестница
15	Слизь или плесень
16	Теснина
17	Убежище
18	Ужасающие звуки
19	Утечка газа
20	Яма с грязью

Бурлящая лава

По мере того, как группа проходит по длинному и извилистому коридору, небольшое землетрясение создает позади них трещину, выплевывающую лаву. Каждый персонаж должен совершить спасбросок Ловкости Сл 10, чтобы избежать попадания в лаву, получая при провале 21(6к6) урона от огня. Уменьшите уровень преследования дроу на 1.

Веревочный мост

Расселина шириной 2к4×10 футов и глубиной 2к4×10 футов пролегает на пути группы. Через нее перетянут веревочный мост. Если персонажи обрежут мост после того, как перейдут по нему, уменьшите уровень преследования на 1.

Выброс пара

Горячий пар извергается рядом со случайным членом группы, который должен совершить успешный спасбросок Ловкости Сл 12 или получить 7 (2к6) урона от огня.

Яма

Один случайный член группы наступает в яму и проваливается в нее, и должен совершить успешный спасбросок Ловкости Сл 12, чтобы избежать падения в яму глубиной в 20 футов и получения 7 (2к6) дробящего урона. Чтобы вылезти из ямы, потребуется совершить успешную проверку Силы (Атлетика) Сл 15.

Высокий уступ

Персонажи вынуждены идти вдоль уступа шириной 18 дюймов, огибающего овраг, глубина которого составляет 2к6×10 футов. Скорость передвижения группы за день уменьшается в два раза, и каждый персонаж должен совершить успешный спасбросок Ловкости Сл 10, чтобы избежать падения. Предосторожности вроде связывания вместе веревкой позволят совершать спасбросок с преимуществом. Увеличьте уровень преследования на 1.

Грибная пещера

Персонажи обнаруживают пещеру, наполненную грибами всех видов и размеров. См. «Грибы Подземья» и выберите несколько интересных экземпляров.

Кристаллические породы

Искатели приключений проходят по покрытой фэрзресс области, содержащей куски кварца размером с кулак, источающих тусклый свет в радиусе 10 футов. Резкий удар по одному из кристаллов, включая удар при броске, вызывает вспышку ослепляющего света радиусом в 10 футов. Любое существо в этом радиусе должно совершить успешный спасбросок Телосложения Сл 10, или будет ослеплено на 1 минуту. Существо, ослепленное этим эффектом, повторяет спасбросок Телосложения в конце каждого своего хода. При успехе, оно перестает быть ослепленным.

Персонажи могут собрать до 20 кристаллов, но из-за большого количества времени, необходимого для этого, увеличьте уровень преследования на 1.

Могильник

Персонажи обнаруживают жуткую пещеру, усыпанную неисчислимым количеством костей различных существ. Вне зависимости от того, является ли это место естественным кладбищем живности Подземья, или же бывшим логовом грозного хищника, у персонажей есть возможность собрать полезный материал для создания вещей из костей.

Когда группа входит на могильник, совершите бросок к20 и сверьтесь с таблицей, чтобы определить, какие существа, если они есть, здесь присутствуют. Нежить восстает из костей в тот момент, когда первый персонаж наполовину пересекает пещеру.

Столкновение могильника

к20	Столкновение
1-14	Нет столкновения
15-18	3к4 **скелетов** [skeleton]
19-20	1к3 **скелета минотавра** [minotaur skeleton]

Обвал

По мере того, как группа проходит по длинному и извилистому коридору, небольшое землетрясение вызывает обвал. Каждый член группы должен совершить три спасброска Ловкости Сл 12, получив 10 (3к6) дробящего урона за каждый провал. Любое недееспособное существо, не оттащенное из зоны обвала, будет засыпан щебнем, получая дополнительно 1к6 дробящего урона в конце каждого своего хода до тех пор, пока существо не будет выкопано или мертво. Уменьшите уровень преследования на 1.

Паутина

Пещера заполнена липкой паутиной (см. «Опасности подземелья» в главе 5 книги *Руководство Мастера*). Паутина простирается на сотни футов. Если персонажи не продумывают план быстрого очищения помещения от паутины, темп путешествия группы уменьшается вдвое, так как персонажи будут вынуждены прорубать путь или искать другой.

Совершите бросок на событие, когда группа начнет продвигаться через паутину. При результате 1-2 на кости к6 персонажи встречают 1к4 **гигантских пауков** [giant spider], ползающих по паутине.

Подземный ручей

Ручей шириной 2к4 × 5 футов протекает на пути группы. Ручей мелкий и легко пересекается, и персонажи могут пить и пополнять запасы воды из него. В ручье обитает съедобная рыба, а потому Сложность проверки на сбор еды уменьшается до 10 в этой зоне. Проход через ручей уменьшает уровень преследования на 1.

Предупредительный знак

Персонажи входят в пещеру, усеянную сталактитами и сталагмитами. Те, чей параметр пассивной Мудрости (Восприятие) составляет 11 или выше, заметят следующий знак, выдолбленный на одном из сталагмитов:

Это предупредительный знак дроу, означающий «Демоны впереди!» Любое существо, не являющееся дроу, прикоснувшееся к символу, должно пройти спасбросок Мудрости Сл 10. При провале уровень безумия существа увеличивается на 1.

Если персонажи совершают продолжительный отдых в пределах одной мили от предупредительного знака, совершите бросок к20 и сверьтесь с таблицей, чтобы определить, с кем им, возможно, придется встретиться после окончания отдыха.

Столкновение предупредительного знака

к20	Столкновение
1-14	Нет столкновения
15-16	1 невидимый **барлгура** [barlgura]
17-18	3к4 **дретча** [dretch]
19-20	1к2 **теневых демона** [shadow demon]

Руины

Персонажи обнаруживают небольшие руины, скрытые в Подземье. Это может быть постройка какой-либо подземной расы или руины с поверхности, погребенные много лет назад. Если персонажи будут обыскивать руины, есть шанс 50% на то, что они найдут 1к4 безделушек (см. главу 5, Снаряжение [Equipment], *Книги игрока*). Совершите бросок по таблице безделушек или выберите их самостоятельно.

Скала и лестница

Скала высотой 2к4 × 10 футов преграждает группе путь, однако свернутая веревочная лестница виднеется на ее вершине. Если кто-нибудь сможет взобраться по скале, на что потребуется успешная проверка Силы (Атлетика) Сл 15, и спустить лестницу, персонажи смогут продолжить. В противном случае, они потеряют день в поисках другого пути. Если персонажи уберут лестницу, оказавшись наверху, они уменьшат уровень преследования на 1.

Слизь или плесень

Проходя по маленькой пещере, персонажи обнаруживают пятна слизи или плесени. Совершите бросок к6 и сверьтесь с таблицей, чтобы определить, что им повстречалось (см. «Опасности подземелья» в главе 5 книги *Руководство Мастера* для получения подробной информации об этих угрозах).

Столкновение слизи или плесени

к6	Столкновение
1-3	Пятно зеленой слизи
4-5	Пятно желтой плесени
6	Пятно коричневой плесени

Теснина

Персонажам приходится совершить трудный спуск вниз в теснине глубиной 2к4×100 футов и выбраться на другой стороне, или найти путь, чтобы ее обойти. Темп их путешествия уменьшается вдвое, если они не смогут найти способа преодолеть теснину быстро.

Убежище

Группа обнаруживает пещеру, которая хорошо защищена, и которую легко оборонять. Если персонажи решают разбить здесь лагерь, они смогут совершить продолжительный отдых без возможности события во время их отдыха.

Ужасающие звуки

Несколько часов путь группы сопровождается ужасающими воплями, стонами и бессвязными бормотаниями, эхом доносящимися из пролегающих рядом тоннелей. Их источник не имеет видимого происхождения. Каждый персонаж должен совершить успешный спасбросок Мудрости Сл 11. При провале уровень безумия персонажа увеличивается на 1.

Утечка газа

Персонажам встречается пещера с опасной утечкой природного газа. Каждый персонаж со значением параметра пассивной Мудрости (Восприятие) равным 14 или выше, замечает признаки утечки. В этом случае, темп путешествия персонажей уменьшается вдвое, так как они будут искать обходной путь, но никаких негативных эффектов при этом не получают. В том случае, если газ не был замечен, каждый персонаж в этой зоне должен совершить успешный бросок Телосложения Сл 12, получая 5 (1к10) урона ядом при провале, или же половину этого урона при успехе.

Яма с грязью

Персонажи вынуждены переходить вброд яму со слизистой грязью глубиной в три фута. Грязь является труднопроходимой местностью, и персонажи получают помеху на спасброски Ловкости, находясь в ней, однако их темп путешествия уменьшен вдвое, если они решают обойти ее.

Столкновения существ

Держите в уме уровень группы, когда устраиваете данные столкновения, и позволяйте персонажам отступить или избежать столкновения, если оно слишком сложное для них. Так или иначе, побег имеет свою цену. Персонажи, бегущие из своего лагеря, могут, к примеру, вынужденно оставить в нем свою еду и воду.

Столкновения существ

к20	Столкновение
1-2	Засада; совершите бросок заново, если персонажи отдыхают
3-4	Беглые рабы
5	Безумное существо
6-7	Гигантские огненные жуки
8-9	Гигантский «камнеминог»
10-11	Грибы
12	Общество Великолепия
13	Охровое желе
14	Ползающий падальщик
15-16	Разбойники
17	Разведчики
18	Споровые слуги
19-20	Торговцы

Засада

Одно или несколько существ намереваются устроить для персонажей засаду, в то время как те пробираются через Подземье. Совершите бросок к20 и сверьтесь с таблицей, чтобы определить, с чем столкнулись персонажи.

Существа в засаде

к20	Столкновение
1-2	1 **чуул** [chuul], скрывающийся в водоеме
3	1к6 **гигантских пауков** [giant spider], ползающих по стенам или потолку
4-5	1 **грелл** [grell] парит под потолком
6-9	1к4 **грика** [grick] прячутся в щели или трещине
10-15	1к4 **орога** [orog] сидят на скалистых уступах
16-17	1к6 **пронзателей** [piercer] маскируются под сталактиты
18-20	1 **бурый увалень** [umber hulk] вырывается из ближайшей стены

Если засада происходит в логове монстров, есть шанс, что при его обыске персонажи найдут что-то интересное или полезное. Совершите бросок к20 и сверьтесь с таблицей ниже, чтобы увидеть, что, возможно, нашли персонажи.

Находки в логове

к20	Находка
1-10	Ничего
11-12	Скелет или тело гуманоида, сжимающий в руках хорошо сохранившееся немагическое оружие (на ваш выбор)
13-14	Скелет или тело гуманоида, на котором одета хорошо сохранившаяся немагическая броня (на ваш выбор)
15-17	1к6 драгоценных камней стоимостью 50 золотых монет каждый
18-19	Скелет или тело гуманоида, у которого есть случайный магический предмет (совершите один раз бросок по таблице Магические предметы В в главе 7 книги *Руководство Мастера*)
20	Сокровищница монстров, содержащая 2к6 драгоценных камней стоимостью 50 золотых монет каждый и один или несколько магических предметов (совершите бросок 1к4 раз по таблице Магические предметы С в главе 7 книги *Руководство Мастера*)

Беглые рабы

Эти рабы бродят по Подземью с тех пор, как сбежали из Грэклстью или Мензоберранзана. Они воруют еду и воду. Совершите бросок 1к4 и сверьтесь с таблицей, чтобы определить, кого встретили персонажи. Эльфы, дварфы и люди дружелюбны, и если дать им еды, то они присоединятся к группе. Гоблины враждебны и настроены напасть.

Беглые рабы

к4	Столкновение
1	1к2 **обывателя** [commoner] лунных эльфа
2	1к3 **обывателей** [commoner] щитовых дварфов
3	1к4 **обывателей** [commoner] людей
4	1к6 **гоблинов** [goblin]

Безумное существо

Группа встречает существо, впавшее в безумие по причине влияния лордов демонов. Совершите бросок к4 и сверьтесь с таблицей, чтобы определить, кто встретился. Затем совершите бросок по таблице Неограниченное безумие в главе 8 книги *Руководство Мастера*, чтобы определить природу безумия существа. Если вылечить существо от безумия, оно будет вести себя в соответствии со своим мировоззрением.

Безумное существо

к4	Столкновение
1	1 **глубинный гном** [deep gnome]
2	1 **дроу** [drow]
3	1 **дуэргар** [duergar]
4	1 **каменный гигант** [stone giant]

Есть шанс, что у безумного существа окажется что-нибудь интересное или полезное. Совершите бросок к20 и сверьтесь с таблицей ниже, чтобы определить, что оно, возможно, имеет при себе. Существо не будет расставаться с вещью добровольно.

Находки в логове

к20	Находка
1-10	Ничего
11-13	Драгоценный камень стоимостью 10 золотых монет
14-15	Золотое кольцо стоимостью 25 золотых монет
16-17	Обсидиановая статуэтка Лолс стоимостью 100 золотых монет
18-19	Случайный магический предмет (совершите один раз бросок по таблице Магические предметы A в главе 7 книги *Руководство Мастера*)
20	Случайный магический предмет (совершите один раз бросок по таблице Магические предметы B в главе 7 книги *Руководство Мастера*)

Гигантские огненные жуки

Персонажи встречают 3к6 **гигантских огненных жуков** [giant fire beetle], ползающих по тоннелям и пещерам в поисках еды. Персонажи, нуждающиеся в свете, могут собрать светящиеся железы с убитых жуков.

Гигантский «Камнеминог»

Это существо – **гигантский осьминог** [giant octopus], эволюционировавший для жизни и процветания под землей. Он может изменять свой окрас для того, чтобы сливаться с камнем, и, как правило, подстерегает добычу в щелях и трещинах, нападая на меньших существ, бродящих неподалеку. Его скорость ходьбы составляет 20 футов, а скорость лазания – 10 футов. Он не имеет особенности Задержать Дыхание, и заменяет особенность Подводный Камуфляж на следующую:

Камуфляж: Осьминог обладает преимуществом на проверки Ловкости (Скрытность).

Грибы

Совершите бросок к6 и сверьтесь с таблицей, чтобы определить, с какими грибами встретились персонажи.

Грибы

к6	Столкновение
1-2	1к4 **газовых спор** [gas spore]
3-4	1к4 **визгуна** [shrieker]
5-6	1к4 **фиолетовых грибов** [violet fungi]

Есть шанс 25% на то, что газовые споры переносят фрагмент воспоминаний мертвого бехолдера в своих спорах (см. описание газовой споры в разделе «Грибы» книги *Бестиарий*). Это воспоминание может быть какое угодно по вашему желанию, либо вы можете воспользоваться броском 1к4 и свериться с таблицей Воспоминания бехолдера.

Воспоминания бехолдера

к4	Воспоминания
1	Напряженные переговоры с дроу заканчиваются согласием бехолдера предоставить им безопасный путь через «Обширный Обливиум» в обмен на помощь очистить его логово от вторгнувшихся глубинных гномов
2	Преследование воров-свирфнеблинов по тоннелям своих владений, чтобы вернуть украденные драгоценные камни
3	Яростная битва против пожилого дроу-архимага, окончившаяся получением бехолдером тяжелых ранений
4	Шпионаж за дроу-следопытом с двумя сверкающими скимитарами и черным, четвероногим животным-спутником

Общество великолепия

Персонажи встречают члена Общества Великолепия, секту высокоинтеллектуальных монстров, собравшихся вместе для решения всех проблем Подземья. Общество изучает области, пораженные фэрзресс, чтобы выяснить, имеют ли они какое-то отношение к некому «демоническому вторжению», которого они боятся больше всего. Совершите бросок к10, чтобы определить, какой член общества повстречался персонажам.

Общество великолепия

к10	Столкновение
1-2	Уай, **савант дерро** [derro] (см. приложение С)
3-4	Бларг, **орог** [orog]
5-6	Грэйзилакс, **свежеватель разума** [mind flayer]
7-8	Скрисс, **троглодит** [troglodyte]
9-10	Слупидуп, **верховный жрец куо-тоа** [kuo-toa archpriest]

Каждый член Общества Великолепия имеет нейтральное мировоззрение, значение Интеллекта равное 18 (+4), в также владение несколькими языками, включая дварфийский, эльфийский и подземный (хотя Грэйзилакс общается телепатически). Остальные их характеристики неизменны. Члены организации, образованные и общительные, предпочитают использовать дипломатию и переговоры вместо насилия (не считая самозащиты).

Каждый член общества способен читать заклинание *телепортация* [teleport] один раз в день, однако точка назначения должна быть в радиусе 30 футов от другого члена общества. Эффект этой телепортации может быть нарушен (см. «*Фэрзресс*» ранее в этой главе), из-за чего порой члены общества попадают в далекие уголки Подземья, вдали от своих соратников.

Членам Общества Великолепия известно о том, что существуют выходы в мир поверхности, но не видели ни одного из них (в конце концов, они, в первую очередь, озабочены проблемами Подземья). Если персонажи создают впечатление того, что намереваются найти путь на поверхность, член общества может предложить найти проводника в одном из крупных поселений Подземья, таких как Блингденстоун или Грэклстью. Член общества может подробно устно рассказать о том, как добраться до любого поселения Подземья. Тем не менее, член общества не может гарантировать того, что путь будет безопасным. Если персонажи ищут что-то еще, член общества попытается предоставить любую помощь, которую сможет.

Охровое желе

Пока персонажи продвигаются по цепи пещер, они привлекают внимание **охристого желе** [ochre jelly]. Слизь будет ползти вслед за персонажами и атакует их тогда, когда они остановятся для того, чтобы отдохнуть. Персонажи, марширующие позади, имеющие значение параметра пассивной Мудрости (Восприятие) равное 14 или выше, замечают, что охровое желе следует за ними.

Ползающий падальщик

Персонажи встречают **ползающего падальщика** [carrion crawler], ползающего по тоннелям и пещерам в поисках еды.

Есть шанс 25% на то, что гусеница окажется прирученной и на ней будет одето седло и упряжь, хотя наездника нет. Персонаж может приблизиться и забраться на ползающего падальщика и не быть атакованным ей, совершив успешную проверку Мудрости (Уход за животными) Сл 13. Находясь в седле и с упряжью, наездник может оставаться верхом на гусенице-падальщике, пока та ползает по стенам и потолку.

Разбойники

Группа разбойников с поверхности пришла в Подземье в поисках богатства и заблудилась. Совершите бросок к6 и сверьтесь с таблицей, чтобы определить, кто встретился персонажам. Разбойники изначально враждебны по отношению к группе, однако рассудительные персонажи могут попытаться подкупить их сведениями о безопасных путях или информацией.

Разбойники

к6	Столкновение
1-2	1к6 **разбойников** [bandit] людей и 1 человек **капитан разбойников** [bandit captain]
3-4	2к4 **гоблина** [goblin] и 1 **босс гоблинов** [goblin boss]
5-6	1к6 **орков** [orc] и 1 **орк око Груумша** [orc Eye of Gruumsh]

Есть шанс, что у лидера группы окажется что-то интересное или полезное. Совершите бросок к20 и сверьтесь с таблицей ниже, чтобы определить, что, возможно, имеется у лидера разбойников.

Имущество лидера разбойников

к20	Находка
1-5	Ничего
6-10	2к6 драгоценных каменей, каждый стоимостью 10 золотых монет, в мешочке
11-14	2к6 драгоценных каменей, каждый стоимостью 50 золотых монет, в мешочке
15-17	1к4 огненожек (см. «Грибы Подземья»)
18-19	1к4 водошаров (см. «Грибы Подземья»)
20	Случайный магический предмет (совершите один раз бросок по таблице Магические предметы В в главе 7 книги *Руководство Мастера*)

Разведчики

Каждая из этих групп в Подземье ради секретной миссии. Совершите бросок к6 и сверьтесь с таблицей, чтобы определить, кто встретился персонажам.

Разведчики

к6	Столкновение
1-2	1 **дроу** [drow]
3-4	1к4 **взрослых миконида** [myconid adult]
5-6	1к6 **разведчика** щитовых дварфов [scout]

Разведчик дроу ищет беглых рабов. Если он замечает группу, он попытается остаться незамеченным и доставить информацию о местонахождении группы (см. «Преследование дроу»).

Разведчикам миконидов безразлична группа, и они не станут обсуждать с искателями приключений свою миссию.

Щитовые дварфы будут дружелюбны, если группа включает в себя одного или несколько жителей поверхности. Они готовы поделиться с группой рационом еды и воды на день или два.

Споровые слуги

Одно или более существ убитых и воскрешенных спорами Заггтмой наблюдают за проходящими мимо персонажами. Споровые слуги не общаются и не нападают, за исключением самозащиты. Совершите бросок к10 и сверьтесь с таблицей, чтобы определить, кто повстречался персонажам.

Споровые слуги

к10	Столкновение
1-3	1к4 **дроу споровых слуг** [drow spore servant]*
4-6	1к6 **дуэргаров споровых слуг** [duergar spore servant]*
7-8	1к4 **крюкастых ужасов споровых слуг** [hook horror spore servant]*
9-10	1к8 **квагготов споровых слуг** [quaggoth spore servant]

* см. приложение С

Торговцы

Эти торговцы путешествуют по тоннелям Подземья от поселения к поселению. Совершите бросок к4 и сверьтесь с таблицей, чтобы определить, кто повстречался персонажам.

Торговцы

к4	Столкновение
1	2к4 **глубинных гнома** [deep gnome]
2	2к4 **дроу** [drow]
3	2к4 **дуэргара** [duergar]
4	2к4 **куо-тоа** [kuo-toa]

Половина торговцев дроу и глубинных гномов с шансом 50% могут быть верхом на **гигантских ящерицах** [giant lizard] или использовать их в качестве вьючных животных. Половина торговцев дуэргаров с шансом 50% могут использовать **самцов стидеров** [male steeder] в качестве вьючных животных. Если присутствует самец стидера, есть шанс 50% на то, что торговцев сопровождает **дуэргар кавалрахни** [duergar kavalrachni] верхом на **самке стидера** [female steeder] (см. приложение С для получения информации об обоих).

Торговцы имеют при себе богатства в размере 5к4×10 золотых монет и 10 дней провизии на каждого члена группы. Каждый из них готов продать до 20% своей провизии. Если торговцы дроу видят искателей приключений и имеют возможность сообщить о них, увеличьте уровень преследования на 1.

Краткое путешествие

Вместо ежедневной проверки на случайные столкновения, вы можете пропускать части путешествия персонажей или просто рассказать, что случилось во время них. Совершите бросок 1к6+1 на количество дней между столкновениями с обычным шансом того, что это столкновение существ, местности, или того и другого (как описано в секции «Случайные столкновения»). К примеру, если результат броска 4, скажите игрокам: «Вы проделывали путь по тоннелям и пещерам в течение четырех дней...», и затем описывать им обстоятельства столкновения.

Используя этот подход, стимулируйте игроков рассказывать, что их персонажи делали – или даже видели или чувствовали, в прошедшее время. В дополнение к деятельности во время простоя, такой как ремесло, у персонажей остается множество возможностей для взаимодействия с другими персонажами. Если игроки отыгрывают роли других неигровых персонажей (см. «Разношерстная ватага» в главе 1), попросите их продумать деятельность и этих персонажей настолько подробно, насколько вы считаете необходимым. Игроки также могут рассказать истории о том, что их персонажи испытали, в том числе и про крутые подъемы, балансирования на краю ущелий или встречи с пронзальщиками, и вы можете делать то же самое. Такие истории украшают историю и усиливают погружение в атмосферу путешествия, сохраняя при этом бодрый темп повествования.

Фиксированные столкновения

Вы можете использовать нижеприведенные четыре столкновения во время путешествия персонажей между локациями в главах с 3 по 7 в любой момент по вашему желанию. Они предоставляют более детальные испытания для персонажей, а также вероятность встретить возможных союзников. Если персонажи нуждаются в дополнительном опыте для последующих глав, эти столкновения могут помочь его заработать.

Шелковая тропа: общее описание

Пока персонажи пересекают Шелковую Тропу, помните о следующих особенностях.

Труднопроходимая местность. Любое существо со скоростью лазания может свободно передвигаться по паутине с этой скоростью. Для остальных существ паутина является труднопроходимой местностью. Любое упавшее существо может запутаться в паутине (см. «Падение»).

Падение. Каждый раз, когда существо получает урон на Шелковой Тропе, или, когда паутина под его ногами разрывается, существо должно совершить спасбросок Ловкости Сл 15. При успешном броске, существо избегает падения, схватившись за одну из ближайших нитей паутины. При провале, существо падает вниз на 1к10 × 10 футов. Если расстояние падение меньше, чем расстояние до дна расселины, существо становится запутанным в паутине и обездвиженным. В противном случае, оно падает на дно и получает урон в обычном порядке. Обездвиженное существо может совершать спасбросок Силы Сл 12 в конце каждого своего хода, освобождая себя и оканчивая эффект обездвиживания. Другое существо может потратить действие, чтобы помочь обездвиженному существу в пределах досягаемости, наделяя его преимуществом на следующий спасбросок, направленный на избавление от обездвиживания.

Освещение. Расселина темная. Источники света провоцируют враждебных существ, увеличивая вероятность возникновения события до 1-3 на кости к6.

Огонь. Паутина поджигается всякий раз, когда на нее воздействуют атаки или эффекты, наносящие урон от огня. Это заставляет несколько нитей порваться, и все существа в области диаметром 30 футов вокруг этой зоны должны совершить спасбросок, чтобы избежать падения (см. «Падение»).

Шелковая тропа

Шелковая тропа [The Silken Paths] – это сеть паутины, растянутая в расселине глубиной 500 футов и шириной 2000 футов, простирающейся на 5 миль. Наиболее крупные нити паутины пригодны для прохода по ним, но, в связи с тем, что с течением времени старая паутина распадается, и гигантские пауки, живущие в расселине, снова и снова растягивают новую, дороги Шелковой Тропы постоянно меняются.

В расселине расположено множество проходов на различной высоте. Нити паутины редко соединяют один проход с другим, находящимся на том же уровне по высоте. Персонажам, проходящим по Шелковой Тропе, необходимо продвигаться по наклонным поверхностям, в том числе и карабкаться, чтобы достичь своей точки назначения. Это достаточно опасно, однако простого пути обойти расселину просто-напросто нет. Персонажи запросто могут заблудиться в переплетении нитей, пересекающих расселину, если им не предоставят помощь.

Бегущие по сетям

Бегущие по Сетям – два **гоблина**, ищущих острых ощущений, по имени Юк Юк и Спайдербэйт. Они живут в Подземье столько, сколько себя помнят, и большую часть времени тратят на охоту за сокровищами и выживание на Шелковой Тропе. Гоблины склонны к смелым (и часто глупым) трюкам. То, что они оба до сих пор живы, говорит об их навыках и удаче. Измените их параметры следующим образом:

- Мировоззрение обоих гоблинов нейтральное
- Добавьте Акробатику +6 и Атлетику +3 к списку умений гоблинов
- У гоблинов преимущество на проверки, направленные на то, чтобы не быть застанными врасплох

Гоблины замечают искателей приключений, когда те приближаются к Шелковой Тропе, и готовы выступить проводниками и помощниками – за соответствующую плату, конечно же. Они ежедневно взимают по 2 золотых монеты каждый, однако Юк Юк (который ведет все переговоры) может потребовать с персонажей какую-нибудь вещь, бросающуюся в глаза. Он, также, может попросить о какой-нибудь конкретно не называемой услуге, которую надо будет оказать после того, как гоблины проводят персонажей туда, куда тем было нужно, и придет время расставаться. Он может попросить выбрать первым вещь из сокровищ, найденных на Шелковой Тропе, и попросит долю в сокровищах.

У Юк Юка и Спайдербэйта есть по бутылке смазки, которой они обрабатывают ступни, и благодаря ей они могут «скользить по паутине». Скользя по паучьим сетям вниз, их скорость передвижения в два раза выше по сравнению с обычной.

Услуги Бегущих по Сетям вполне соответствуют их смелым самовосхвалениям, и они могут научить персонажей паре трюков. Персонажи, путешествуя с двумя гоблинами, получают преимущество на проверки, направленные на то, чтобы не быть застанными врасплох. Гоблины достаточно хорошо знакомы с Шелковой Тропой, чтобы в ней не заблудиться.

Если искатели приключений произведут впечатление на Бегущих по Сетям, и, если у группы есть какие-либо заманчивые планы по достижению опасных и необычных целей, гоблины предложат путешествовать вместе после того, как путь по Шелковой Тропе будет окончен. Они могут стать хорошими проводниками по Подземью. Так или иначе, эти двое не захотят покидать Подземье. Юк Юк попытается согласовать подходящее вознаграждение, однако гоблины могут просто плестись следом, пытаясь получить честную долю в найденных партией сокровищах.

Столкновения Шелковой тропы

Каждые 500 футов пути группы по паутине проверяйте наличие случайного события броском к6. Событие случается при результате 1, за исключением тех случаев, когда члены группы используют источники света. При этом событие возникает при результате 1-3. Когда событие возникает, совершите бросок по таблице События Шелковой Тропы, чтобы определить, что повстречалось персонажам.

Столкновения Шелковой тропы

к12	Столкновение
1	Запутанный в кокон легконогий халфлинг
2	1к4 **тёмных мантий** [darkmantles]
3	1к4 **дроу** [drow] и 1к4 рабов-**квагготов** [quaggoth]
4-8	2к4 **гигантских пауков** [giant spider]
9	1 **мимик** [mimic]
10	1 **наблюдатель** [spectator]
11-12	Рвущаяся паутина

Запутанный в кокон халфлинг

Персонажи находят живого легконогого халфлинга, запутанного в кокон из паутины. Он отравлен и парализован на час.

Фаргас Громкоступ состоял в группе искателей приключений, ищущей затерянную гробницу, когда на нее напала стая безумных гноллов. Фаргасу удалось сбежать и укрыться на Шелковой Тропе, однако здесь на него напали гигантские пауки. Если спасти его, он пообещает показать персонажам путь в гробницу в обмен на часть ее сокровищ (см. «Затерянная Гробница Кхэма» далее в этой главе). Фаргас – хаотично-добрый халфлинг **шпион** [spy]. В дополнение к его оружию и броне, у него имеется *зелье невидимости* [potion of invisibility].

Юк Юк и Спайдербэйт

Темные мантии

Подземные охотники спускаются и нападают на группу.

Дроу и рабы-квагготы

Эти ненавистные дроу и их кровожадные рабы-квагготы пересекают Шелковую Тропу, путешествуя по Подземью. Если Дерендил в группе, он может использовать действие, чтобы совершить проверку Харизмы Сл 15, и при успехе обратить квагготов против своих хозяев. Если дроу будут устранены, Дерендил может повторить проверку, чтобы убедить квагготов сражаться вместе с ним. Если Дерендил погибнет, квагготов будет невозможно контролировать, и они будут сражаться до смерти.

В том случае, если кто-либо из дроу сбежит, увеличьте уровень преследования на 1.

Гигантские пауки

Гигантские пауки – наиболее распространенные обитатели Шелковой Тропы, и они чувствительны к вибрациям, передаваемым по паутине потенциальными жертвами.

Мимик

Существо притворяется железным сундуком, опутанным паутиной. Когда персонажи подойдут поближе, чтобы осмотреть его, мимик нападет.

Логово крюкастых ужасов: общее описание

Пока персонажи находятся в логове крюкастых ужасов, помните о следующих особенностях.

Освещение. Тоннели погружены в непроглядную тьму, которая не мешает ни гноллам, ни крюкастым ужасам.

Тесные проходы. Тоннели, помеченные буквой «Р» на карте, достаточно узкие для того, чтобы заставить существ большого размера, таких как крюкастые ужасы, протискиваться, затрачивая 1 дополнительный фут передвижения за каждый фут прохода. Средние существа могут передвигаться по таким зонам нормально.

Наблюдатель

Свободный от служения давным-давно умершему волшебнику-дроу, эта безумная аберрация теперь парит по опутанной паутиной расселине. Оно общается с персонажами телепатически, предупреждая их о «демонах, идущих из тьмы». Существо страдает паранойей и принимает персонажей за демонов, что пришли его поработить, после чего нападает и пытается их уничтожить.

Рвущаяся паутина

Нити паутины под одним случайным членом группы рвутся. Каждое существо, идущее по той же дорожке, должно совершить спасбросок Ловкости Сл 15 как описано в пункте «Падение» блока «Шелковая Тропа: Основные Особенности». Немедленно совершите бросок на следующее событие после того, как все спасброски будут совершены.

Охота на крюкастых ужасов

Персонажи попадают в место, в которое была заманена банда гноллов лордом демонов Йеногу, для охоты на пару крюкастых ужасов. Оставив часовых у главного входа в логово (зона 5), вожак стаи гноллов [gnoll pack lord] разделил охотников на две группы, которые выслеживают крюкастых ужасов, соревнуясь за право растерзать их.

Искатели приключений попадают в это место со второго входа (зона 1) и становятся невольными участниками охоты. Решение избежать охоты, помочь крюкастым ужасам, или решить конфликт мирно, остается на игроках.

> Если к тому моменту, как Вы решили ввести столкновение Охота на крюкастых ужасов в ваше приключение, персонажи игроков достигли по крайней мере 4-го уровня, встреча с гноллами окажется для них слишком легкой. Вы можете заменить часть гноллов, участвующих в столкновении, на **вожаков стаи гноллов** [gnoll pack lord] или на **гноллов клыков Йеногу** [gnoll fang of Yeenoghu] в зависимости от силы группы.

1. Крюкастые ужасы

Персонажи слышат щелкающие звуки в тот момент, когда приближаются к этой точке. Вдруг, два **крюкастых ужаса** [hook horror] выскакивают их соседнего тоннеля, перемещаясь из зоны 2A в зону 3. Крюкастые ужасы будут сражаться только для самозащиты, и их больше пугают хихикающие, кровожадные гноллы, нежели персонажи. Гноллы отстают от крюкастых ужасов на две пещеры, и доберутся до этой точки за один раунд, если персонажи не пойдут к ним навстречу (в этом случае две группы встретятся в зоне 2A].

Глаббагул

2A. Охотники гноллов

Четыре **гнолла** [gnoll] перемещаются в эту зону спустя раунд после того, как крюкастые ужасы пробегают мимо группы, а в следующий раунд прибывают в зону 1, преследуя добычу.

Гноллы не могут воспротивиться желанию напасть на любых существ на своем пути, и раз за разом повторяют «Жертвы для Йеногу!» (даже если никто в группе не знает языка гноллов, имя лорда демонов легко узнается).

Развитие событий

Звуки битвы или призывы гноллов могут привлечь их дружественные отряды из зон 2B и 5.

2B. Охотники гноллов

Оставшиеся охотники гноллов рыщут по этим пещерам в поисках крюкастых ужасов. Если им по каким-либо причинам не пришлось уйти в другое место, четыре **гнолла** [gnoll] и **вожак стаи гноллов** [gnoll pack lord] будут тут.

Сокровища

Вожак отряда гноллов носит с собой два кровокамня стоимостью 50 золотых монет каждый, а также коричневый турмалин стоимостью 100 золотых монет.

3. Загнанные в угол

Бегущие крюкастые ужасы прибывают сюда, и будут поджидать в засаде любых других существ, идущих вслед за ними. Проход достаточно узкий для того, чтобы заставить существ Среднего размера двигаться по нему по одному. Пещера оказывается тупиком, и крюкастые ужасы будут сражаться до последнего издыхания против любых существ сюда входящих.

Персонажи, уделившие время тому, чтобы обыскать пещеру, заметят дыру в потолке, находящимся на расстоянии 10 футов от пола (отмечен буквой C на карте). Чтобы залезть в нее, потребуется успешная проверка Силы (Атлетика) Сл 12. Она ведет в зону 4.

4. Гнездо крюкастых ужасов

На песчаном полу этой пещеры лежит кладка из четырех яиц с крепкой каменистой скорлупой, диаметр каждого из них составляет 1 фут. Они располагаются в неглубокой ямке. Это яйца крюкастых ужасов. Любой персонаж, прикасающийся к ним, может почувствовать, как они дрожат.

Каждый час есть шанс 10% на то, что из одного из них вылупится детеныш. Дитя крюкастого ужаса привязывается к первому существу, которого увидит, а затем, будет бегать вокруг этого существа словно это его родитель и требовать пищи. Если персонажи решат оставить крюкастого ужаса в живых, тот станет взрослым через 6 месяцев. Отслеживайте его рост по таблице Созревание крюкастого ужаса.

Созревание крюкастого ужаса

Возраст	Размер	Заметки
Детеныш (до 1 месяца)	Крошечный	КД 10; 4 (1к4 + 2) хитов; скорость 10 футов, лазание 10 футов; Сил 9 (-1); нет эффективных атак; Уровень Опасности 0 (0 Опыта)
Молодой (1-3 месяца)	Маленький	КД 11; 11 (2к6 + 4) хитов; скорость 15 футов, лазание 15 футов; Сил 12 (+1); атаки крюкастого ужаса: атака +3, досягаемость 5 футов, 3 (1к4 + 1) колющего урона; Уровень Опасности 1/4 (50 Опыта)
Юный (3-6 месяцев)	Средний	КД 13; 39 (6к8 + 12) хитов; скорость 20 футов, лазание 20 футов; Сил 15 (+2); атаки крюкастого ужаса: атака +4, досягаемость 5 футов, 5 (1к6 + 2) колющего урона; Уровень Опасности 2 (450 XP]
Взрослый (6+ месяцев)	Большой	См. *Бестиарий*

Слизневый храм: общее описание

Пока персонажи исследуют Слизевый Храм, помните о следующих особенностях.

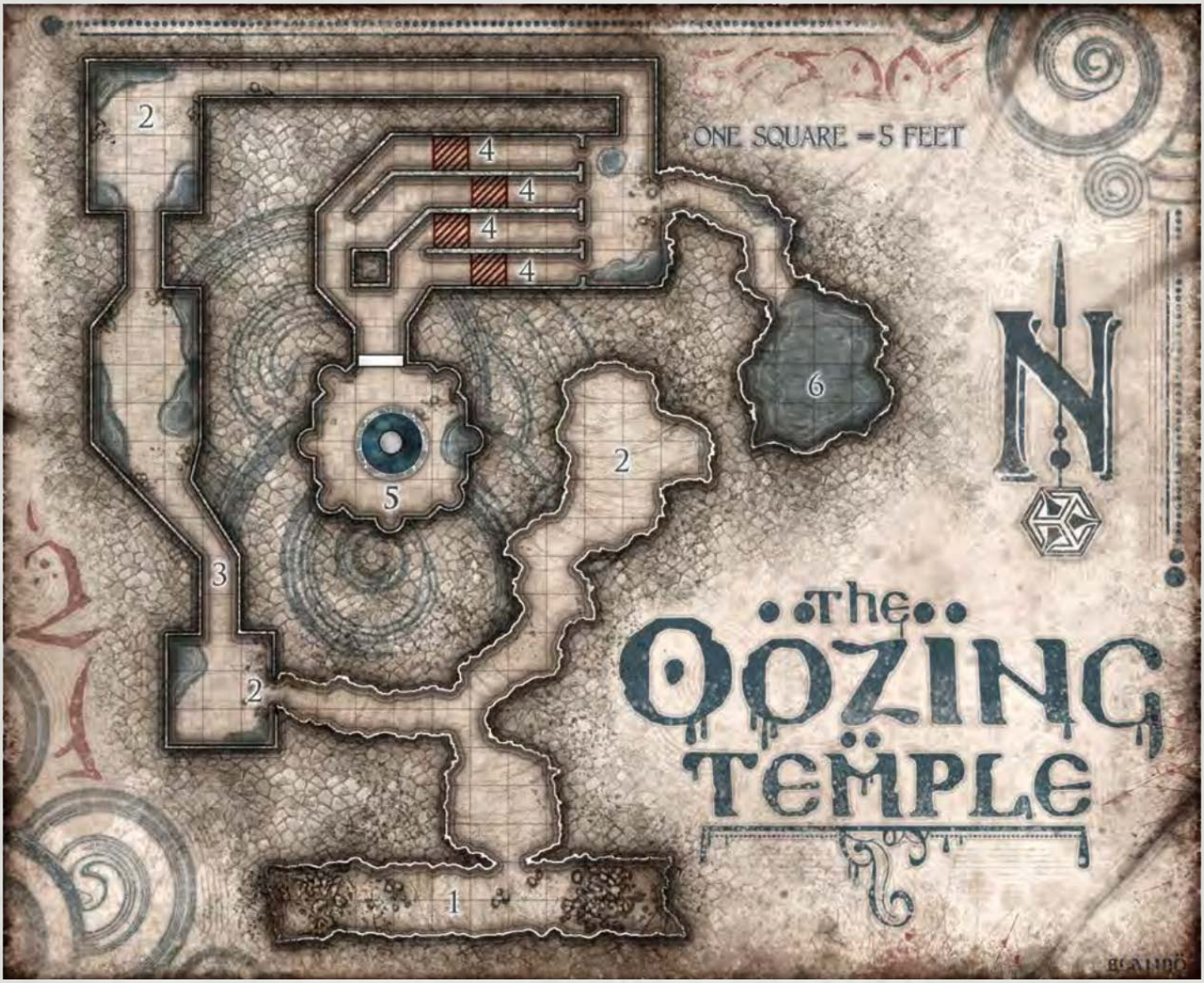
Освещение. Тоннели и комнаты во тьме, если в описании зоны не сказано обратное.

Воздух. Воздух спертый и заметно разреженный. Храм содержит достаточно воздуха для слизи, а также 160 часов воздуха для одного существа, поделенное на количество присутствующих существ. К примеру, у группы из четырех искателей приключений есть 40 часов воздуха. Персонажи, которые отдыхают и не предпринимают активных действий, таких как передвижение или сражение, потребляют в два раза меньше воздуха.

Как только половина воздуха будет израсходована, персонажи получат один уровень истощения (см. приложение A в *Книге игрока*. После потребления каждых последующих 10% оставшегося воздуха, персонажи будут зарабатывать по уровню истощения. Когда будет израсходовано 90%, персонажи не смогут двигаться. Когда воздух будет израсходован полностью, они умрут. Как только будет заработан первый уровень истощения, персонажи поймут, что у них кончается воздух, и будут приблизительно знать, сколько его осталось.

Зажженный факел или подобные приспособления потребляют столько же воздуха, сколько и персонаж. Огненные магические эффекты потребляют 1 час воздуха за каждый кубик урона от огня в раунд. К примеру, заклинание *огненный шар* [fireball], наносящее 8к6 урона от огня, потребляет 8 часов воздуха, в то время как *огненная стрела* [fire bolt], наносящая 1к10 урона от огня, потребляет 1 час воздуха при использовании.

Вода. В дополнение к потере воздуха, персонажи замечают, что пещеры и помещения заполняются водой, текущей из зоны 6. Вода поднимается со скоростью 1 фут в час, и это означает, что большинство пещер и помещений будут затоплены спустя 10 часов. Зоны, затопленные по пояс, являются труднопроходимой местностью для персонажей. Как только вода будет им по голову, придется плавать.



5. Лагерь гноллов

У гноллов есть небольшой лагерь, препятствующий побегу крюкастых ужасов в этом направлении.

Три **гнолла** [gnoll] охраняют лагерь и нападают на любое существо не своего вида, приходящее из тоннелей.

Слизевый храм

Небольшое землетрясение образует завал, заточив персонажей в лабиринте тоннелей без очевидного выхода. Персонажи должны найти выход из тоннелей, заполняющихся водой, воздух из которых постепенно убывает. Еще одна проблема заключается в том, что часть лабиринта занимает забытый храм, ныне служащий логовом слуг лорда демонов Джуиблекса.

1. В ловушке

В то время, как персонажи двигаются по тоннелю высотой в 10 футов, землетрясение обрушивает на них часть потолка. Каждый член группы должен пройти успешный спасбросок Ловкости Сл 13 или получить 5 (1к10) дробящего урона от падающих камней.

Как только пыль развеется, персонажи обнаружат, что камнями завалило проход с обеих сторон. Но вместе с тем, новый проход открылся в одной из стен, предоставляя возможный выход. Очевидно, что путь, по которому следовали персонажи, был навсегда завален тоннами камней, и разгребание завалов может вызвать еще один обвал.

2. Стекающая смерть

Будь то обработанный камень или грубая скала, стены этой зоны высотой в 10 футов блестят от темной, текущей с потолка воды.

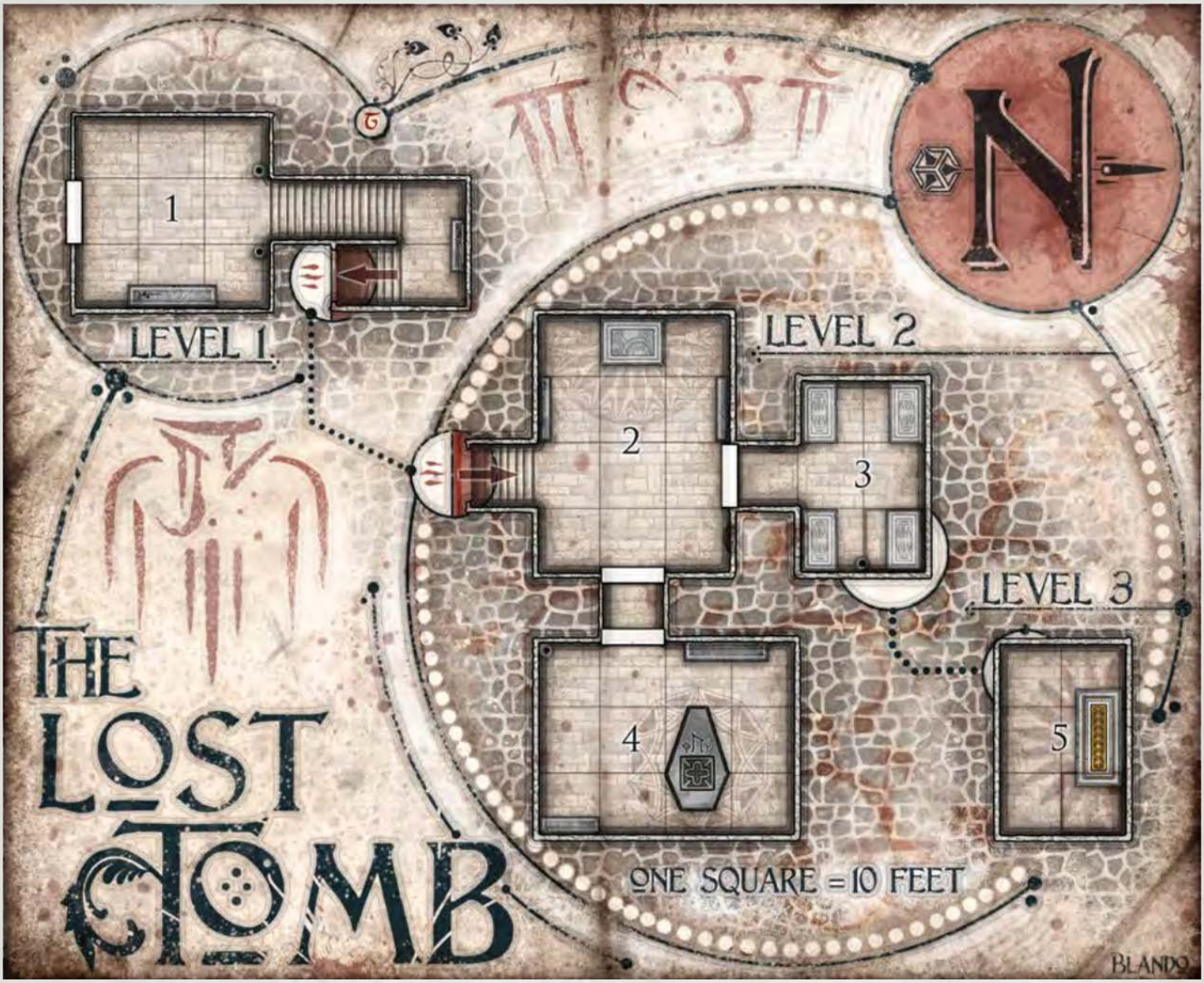
В каждой из этих протекающих областей содержится **серая слизь** [gray ooze], стекающая через щели в потолке, и нападающая на любое входящее существо.

3. Глаббагул

В этой зоне лежит скелет дроу вместе с булавой из черного металла и разбросанными монетами. Однако, персонажи быстро заметят, что все это словно парит над каменным полом.

Все видимые предметы заключены в теле **желатинового куба** [gelatinous cube] по имени Глаббагул [Glabbagool]. По крайней мере, он себя так называет. В отличии от большинства желатиновых кубов, параметр Интеллекта этого монстра составляет 10 (+0), а также он владеет телепатией в радиусе 60 футов (см. правила телепатии во введении книги *Бестиарий*).

Прибытие Джуиблекса в Подземье наградило Глаббагула знаниями и эмоциями. Слизь выражает искреннее любопытство по отношению к другим существам и желает узнать о мире больше. Она будет защищать себя, если на нее нападут, но в другом случае не станет атаковать персонажей, и вместо этого станет спрашивать о том, кто они такие, откуда они, и почему пришли в храм.



Остальная слизь не станет нападать на Глаббагула, а потому он может перегородить коридоры, тем самым, не позволяя прочим слизям нападать на персонажей. Однако, куб не сможет безопасно протиснуться мимо персонажей в коридоре. Глаббагул может попросить персонажей позволить ему путешествовать вместе с ними, если они ему понравятся или если они его заинтригуют. К сожалению, скорость слизи составляет 15 футов, и это означает, что с ним персонажи могут путешествовать лишь в медленном темпе (см. «Темп путешествия» в начале этой главы).

Сокровища

В теле Глаббагула содержится булава вместе с 14 электрумными монетами и практически переваренным трупом дроу. Он извлечет из себя эти предметы, если персонажи смогут завоевать его доверие.

Булава – обыкновенный магический предмет. Ее владелец, если он сонастроен с булавой, может потратить действие, чтобы заставить навершие булавы гореть зеленым пламенем, либо потратить действие, чтобы его погасить. Пока булава «зажжена», она светит ярко, как факел, а также наносит дополнительно 1 единицу урона от огня при попадании.

4. Ловушки пудингов

Помещение разделено на четыре коридора, его пол покрыт тяжелыми плитами, на стенах изображены потертые и выцветшие барельефы. На них можно видеть странные, извивающиеся формы, которые могут быть волнами, щупальцами или и тем и другим.

Ловушка

В областях квадратов, отмеченных на карте, были выкопаны ямы глубиной 10 футов. Успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 15 позволит персонажу определить, что плита в этом месте ослаблена. Вес более 50 фунтов вызовет ее разлом. Существо, стоящее в этой зоне, должно будет совершить успешный спасбросок Ловкости Сл 11, чтобы зацепиться за край ямы, после чего должно будет совершить успешную проверку Силы (Атлетика) Сл 11, чтобы выкарабкаться. При проваленной проверке или спасброске существо падает в яму и получает 1к6 дробящего урона.

На дне каждой ямы **черный пудинг** [black pudding], нападающий на каждое упавшее существо. Если жертве удалось ускользнуть, или если он поглотил пищу быстро, пудинг заберется по стенкам ямы, чтобы напасть на находящееся поблизости существо, или поползет в коридор в поисках жертвы.

5. Фонтан безумия

В комнате находится каменный фонтан с бортиком. В нем мелкая, солоноватая вода. В его центре обломки сломанной статуи, покоящейся на пьедестале. В том, что от нее осталось, узнается пара когтистых каменных ног, вцепившихся в вершину пьедестала. В каменных стенах вырезаны семь ниш. В одну из них льется вода через трещину в стене. Две ниши по бокам от нее пусты. Странные, бесформенные скульптуры занимают остальные ниши.

Эти четыре «скульптуры» на самом деле являются **серой слизью** [gray ooze], которая находится в магическом стазисе. Они станут жидкими и нападут, если прикоснуться к одной из них или нанести урон.

Сокровища

В темных водах фонтана сокрыты 112 серебряных монет, 41 золотая монета, три зелено-золотых браслета стоимостью 25 золотых монет каждый, *кинжал +1* [+1 dagger] дроу (внешний вид рукоятки напоминает паука), *зелье большого лечения* [potion of greater healing], склянка с *маслом скользкости* [oil of slipperiness].

6. Водяная пещера

Приближаясь к этой пещере с грубыми стенами, персонажи слышат звук льющейся воды. Вода втекает через трещины в потолке, расположенном на высоте 10 футов от пола. Взглянув на эти трещины, персонажи легко определят, что их появление вызвано тем землетрясением, которое они недавно пережили, и наполнение водой всего комплекса является лишь вопросом времени.

Вода поднимается со скоростью 1 фут в час до тех пор, пока тоннели не будут полностью затоплены. Расширение любой из трещин заставит потолок обрушиться еще больше, и вода будет течь в два раза быстрее, но также это откроет течение подземной реки, являющейся источником этой воды. Когда уровень воды достигнет потолка, поток замедлится, и персонажи смогут проплыть 30 футов вверх и достичь поверхности воды. Они обнаружат себя в просторной пещере, откуда они смогут продолжить свой путь.

Развитие событий

Если Глаббагул с группой, разумный желатиновый куб всплывет через трещину в потолке, когда пещера заполнится водой, чтобы выбраться из храма, и затем продолжит путешествовать с персонажами.

Затерянная гробница Кэм

Постарайтесь сделать так, чтобы это столкновение не возникло слишком рано. Если персонажам удастся заполучить Несущую рассвет на первых уровнях, опасное и захватывающее путешествие рискует превратиться в легкую и несколько скучную прогулку. Лучше всего будет, если персонажи окажутся там ближе к моменту побега из Подземья или после возвращения в него.

Много веков назад, в самый расцвет великих магических империй Фаэруна, чародейка полуэльф Брайзис Кэм была погребена в парящей гробнице. После падения империи Нетерил и ее летающих городов, гробница Брайзис упала в расщелину и оказалась в Подземье, где остается вот уже сотни лет. Пришествие лордов демонов пробудило Брайзис от вечного смертного сна в виде **призрака** [wraith], которому служат **спектры** [specters], что были при жизни ее королевскими вассалами. Брайзис стремится накопить достаточно жизненной силы, чтобы покинуть свою гробницу, с которой связана ее душа.

Искатели приключений могут натолкнуться на гробницу случайно или с помощью Фаргаса Громкоступа, халфлинга из Шелковой Тропы. В обоих случаях, когда персонажи приблизятся к ней, прочитайте игрокам следующее:

Затерянная гробница Кэм: общее описание

Пока персонажи исследуют Затерянную Гробницу Кэм, помните о следующих особенностях.

Потолки. Высота потолков в комнатах составляет 15 футов. Высота потолков в коридорах, соединяющих комнаты, составляет 10 футов.

Двери. Каждая дверь в гробнице – это плиты толстого мрамора 10×10 футов, обрамленные тонким слоем кованой бронзы. Бронза позеленела с течением времени. Двери поворачиваются по центральной оси, создавая узкие проходы по обоим сторонам будучи открытой. Двери тяжелые и плотно прилегают к стенам, их открытие и закрытие требует успешной проверки Силы (Атлетика) Сл 15.

Освещение. Если не сказано иное, вся гробница погружена во тьму.

Хаотичная магия. Гробница была возведена в эпоху высшей магии, и была поражена фэрзресс. Древняя и хаотическая энергия теперь пропитала это место, что заставляет любое заклинание в этой гробнице провоцировать бросок по таблице Волна Дикой Магии в главе 3, «Классы», *Книги игрока.*

Тихий женский голос внезапно прозвучал в ваших разумах, слабый и далекий:

«Эй! Здесь кто-нибудь есть...? Ох, пожалуйста, мне нужна ваша помощь! Я нахожусь в этой тьме так долго... очень, очень долго. Пожалуйста, вы поможете мне освободиться?»

Персонажи будут получать от таинственного голоса направление к гробнице, но он не будет отвечать ни на какие вопросы. Узкий тоннель приведет их к грязной мраморной стене с глубоко посаженной каменной дверью, обрамленной бронзой, позеленевшей от времени (см. блок «Затерянная гробница Кэма: общее описание»).

1. Прихожая

Каменная диорама стоит справа от входа. На ней изображена чародейка Брайзис Кэм, нетерильская дворянка в расцвете своих лет, окруженная слугами, рабами и другими знаками богатства и власти. Стену слева покрывают перспективы величественных парящих городов.

Лестницы и лестничные площадки

Напротив входа находится лестничный спуск длиной 20 футов до лестничной площадки, на стенах располагаются пустые держатели факелов. На стене лестничной площадки изображен нетерильский календарь. За лестничной площадкой лестница продолжает спуск. На пути стоит еще три лестничных площадки. Суммарная длина спуска до зоны 2 составляет 100 футов.

2. Святилище

Лестницы ведут к этому святилищу, по полу которого разбросаны пыльные обрывки гобеленов. Гравюры на стенах стерты глубокими выбоинами, что сделало их неузнаваемыми. Алтарь из светло-серого мрамора у одной из стен испещрен выбоинами и треснут.

Успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 13 позволит определить, что весь этот ущерб был причинен алтарю относительно недавно, и существа, повинные в этом, не оставили никаких следов на пыльном полу.

3. Саркофаги слуг

Здесь находятся четыре каменных саркофага самых верных слуг Брайзис. На крышке каждого саркофага изображены скульптуры человеческих фигур в робах, лежащих в позах покойников. Четверо слуг Брайзис воскресли в виде **спектров** [specter]. Если кто-то касается саркофага или каким-то другим образом беспокоит его, все четыре привидения восстают из саркофагов, в ярости воют, и нападают. Спектры могут преследовать своих жертв и за пределами гробницы, если на то есть необходимость.

Открытие крышки саркофага требует успешной проверки Силы Сл 17, и при успехе можно будет достать скрытые в ней сокровища (см. «Сокровища»).

Персонаж, исследующий северо-восточный саркофаг и совершающий успешную проверку Мудрости (Восприятие) Сл 15, замечает, что саркофаг возведен на скрытых каменных колесиках. Его можно сдвинуть в сторону успешной проверкой Силы Сл 10, и тогда откроется квадратный проем в полу стороной в 4 фута, ведущий в комнату прямо под этой того же размера, что и эта (в зону 5). Если персонажи сдвинут саркофаг, но соберутся покинуть комнату, не исследуя гробницу под ними, они услышат знакомый телепатический голос, взывающий к ним: «Пожалуйста! Не уходите! Я здесь, внизу!»

Сокровища

В каждом саркофаге лежат мумифицированные останки, обрывки древних погребальных одежд и сокровища нетерильского происхождения.

В северо-восточном саркофаге лежат два золотых браслета стоимостью 50 золотых монет каждый, церемониальный жезл (немагический) из отделанной слоновой кости стоимостью 25 золотых монет.

В северо-западном саркофаге лежат кольцо из оникса стоимостью 50 золотых монет, серебряное ожерелье с двумя азуритами и сердоликом стоимостью 250 золотых монет.

В юго-западном саркофаге лежат кувшин из кованого золота стоимостью 25 золотых монет и походная трость стоимостью 75 золотых монет. Походная трость сделана из лакированного тиса, на его вершине золотая ручка в форме скорпиона.

В юго-восточном саркофаге лежит золотая курильница с платиновой филигранью стоимостью 250 золотых монет.

4. Фальшивая гробница

У восточной и западной стен стоят каменные блоки, в которых выдолблены ниши, на которых стоит дюжина глиняных каноп, хранящих высушенные органы. Эти органы принадлежали слугам Брайзис, захороненным в зоне 3 .

В центре комнаты стоит широкий каменный саркофаг на черном мраморном постаменте. Пыльная крышка саркофага покрыта мозаикой, изображающей величественные летающие города на фоне красивого пейзажа. Крышка саркофага кажется непомерно тяжелой, но она облегчена древним заклинанием, сохраняющим свое действие по сей день. Крышку можно отодвинуть с помощью успешной проверки Силы Сл 10. В саркофаге лежит статуя Брайзис в полный рост, слепленная и покрашенная таким образом, чтобы казалось, что она мирно спит. Статуя прикреплена к дну саркофага превосходным клеем [sovereign glue] и ее нельзя сдвинуть. Внутри нет сокровищ.

Ловушка

Открытие саркофага провоцирует действие заклинания *волшебные уста* [magic mouth], которое вызывает громкий голос: «Вы вторглись в гробницу Брайзис Кэм! Будьте прокляты, ничтожнейшие из существ!» Каждое существо в комнате, вне зависимости от способности слышать голос, должны совершить спасбросок Харизмы Сл 15. При провале существо получает помеху на броски атаки и спасброски. Существо может повторить спасбросок спустя 24 часа и закончить действие эффекта при успехе. Кроме того, действие эффекта может окончить заклинание снять проклятие [remove curse], либо уничтожение призрака в зоне 5.

Если призрак Брайзис уничтожен, *волшебные уста* [magic mouth] и проклятие на саркофаге перестают действовать.

5. Настоящая гробница

Настоящая гробница Брайзис сокрыта под зоной 3, на ее стенах фрески, украшенные различными пигментами и инкрустированные самоцветами. Позолоченный саркофаг расположен на каменном постаменте, стоящем у западной стены. Невидимый каменный сундук стоит подле саркофага. Персонажам, обыскивающим зону, будет сложно найти его. Сундук становится видимым в *поле антимагии* [antimagic field], а также при прочтении заклинания *рассеять магию* [dispel magic] (Сл 19).

Брайзис Кэм восстала в виде кровожадного **призрака** [wraith], связанного со своей гробницей до тех пор, пока не поглотит достаточно жизненной силы, чтобы ее покинуть. Она восстает из саркофага и нападает, как только персонажи попадают в эту комнату. Она пожирает глазами персонажей, рассказывая о том, как их смерть позволит ей освободиться из ее темницы, и о том, как ее жертвы будут служить ей даже после смерти.

С инициативой 1 в том раунде, когда нападет Брайзис, персонажи услышат телепатический голос «Здесь, в саркофаге! Я могу вам помочь!» См. «Сокровища» для получения дополнительной информации.

Сокровища

Тонкое золотое покрытие на саркофаге Брайзис легко снять, и оно может быть продано за 250 золотых монет. В каменном саркофаге, на высохшем мумифицированном теле Брайзис, лежит волшебный меч по имени *Несущая Рассвет* [Dawnbringer] (см. приложение В). Это разумное оружие является источником телепатических сообщений.

Каменный сундук открыт и содержит остальные сокровища, которые Брайзис забрала с собой в могилу: 4000 серебряных монет, 1200 золотых монет, одиннадцать цирконов (50 золотых монет каждый), *ожерелье огненных шаров* [necklace of fireballs], *любовное снадобье* [philter of love], *зелье большого лечения* [potion of greater healing].

Глава 3: Тёмное Озеро

Несмотря на то, что это название вызывает ассоциации с одним цельным подземным водоемом, на самом деле Тёмное озеро – сеть подземных рек, природных тоннелей и каналов, соединяющих бесчисленные заполненные водой пещеры. Эти обширные водные пути протягиваются на сотни миль, с потолками, в некоторых местах поднимающимися на многие мили вверх, и бездонными глубинами.

Давным-давно дуэргарские инженеры расширили многие соединяющие пути Тёмного Озера. Они также построили шлюзы, предназначенные для того, чтобы поднимать и опускать суда до разных уровней воды, что позволило путешествовать по значительной части водной сети. Многие существа Подземья имеют опыт навигации в Тёмном Озере, включая куо-тоа – рыбоподобных гуманоидов, известных безумной одержимостью разгадками тайн Подземья. Однако лучше позволить куо-тоа указывать путь, чем пытаться путешествовать по Тёмному Озеру в одиночку и затеряться в нем навсегда.

Искатели приключений могут пользоваться Тёмным Озером, чтобы добраться до многих мест в Подземье. И что более важно, путешествия по воде усложняют погоню преследователям-дроу. Город куо-тоа Слубладоп расположен на восточном краю Тёмного Озера, и является потенциальным источником водных средств передвижения и путеводительной помощи. Но пока персонажи ищут эти ресурсы, они узнают об ужасных силах, свободно бродящих теперь в Подземье, которые гораздо хуже дроу, куо-тоа, или любых других существ этого тёмного мира.

Перемещение по Тёмному Озеру

Искателям приключений нужно найти путь, чтобы пересечь Тёмное Озеро, которое стоит на пути к их конечной цели – выходу из Подземья и возвращению на поверхность. Они могут попытаться найти гида или оплатить транспорт в Слубладопе, но другие возможности также могут им представиться.

Способы путешествия

Искатели приключений могут находить различные пути, по которым можно пересечь Тёмное Озеро, и от выбранных путей будет зависеть то, как много времени займет путешествие и кого, или что, они встретят по дороге.

Так как в Подземье нет ветра, все путешествия по воде предполагают либо греблю со скоростью 1½ мили в час, либо плавание по течению со скоростью в 1 милю в час. Персонажи могут работать посменно, чтобы плыть более 8 часов в день, однако если грести дольше этого времени, то это будет считаться форсированным маршем (см. главу 8 в *Книге игрока*).

Лодка

Большинство производимых для путешествия по Тёмному Озеру суден строится из зархвуда, и ими управляют куо-тоа или дуэргары. Эти суда эквивалентны плоскодонкам [keelboat] (см. таблицу Воздушные и водные средства передвижения в главе 5 в книге *Руководство Мастера*).

Импровизированный плот

Персонажи также могут соорудить импровизированные плоты, используя подручные материалы. К примеру, в шляпке гигантского гриба зархвуда можно сделать углубление, чтобы получилась лодка равнозначная весельной лодке [rowboat] (см. таблицу Воздушные и Водные Средства Передвижения в книге *Руководство Мастера*). На ее создание требуется один день.

Также собственноручно можно соорудить множество других держащихся на воде импровизированных суден, таких как плавающая бочка или другой водонепроницаемый контейнер, либо управляемых веслом, либо плывущих по течению. Такие судна имеют скорость 1 м/ч, КД 11, хиты 20 и порог урона 0. В них должен быть один член экипажа, и они не могут везти пассажиров.

Плавание

Плавание в Тёмном Озере – неудачное решение, учитывая множество опасных существ, населяющих его. Делайте бросок столкновений существ каждый час, во время которого персонаж плывет, вместо каждых четырех часов путешествия. Плывущий персонаж должен совершать проверку Телосложения Сл 10 каждый час плавания, получая уровень истощения при провале.

Персонажи, которые плывут не полностью сами, а держатся за что-то, что держится на плаву (включая обломки лодки или плота), могут плыть по течению со скоростью 1 м/ч. Делайте бросок столкновений существ каждый час, в течение которого персонажи плывут по воде и требуйте проверку Телосложения против истощения каждые 8 часов путешествия.

Темное Озеро: общее описание

Следующие особенности обычно применяются к области Темного Озера.

Тьма. Оправдывая свое название, почти все Темное Озеро погружено в кромешную тьму. Только сами персонажи могут обеспечить себя освещением.

Пещеры и Тоннели. Темное Озеро – это гигантский лабиринт из озер, водных путей и каналов, соединяющих бесчисленные пещеры. Некоторые из этих пещер огромны, и в них неизмеримо глубокие водоемы, а потолки настолько высокие, что находятся за пределами досягаемости любого света. Некоторые тесные, всего с несколькими футами пространства между потолком и поверхностью воды. А есть и полностью затопленные пещеры, по которым перемещаются только существа, способные дышать под водой.

Навигация. Без неба и звезд над головой, приходится полагаться лишь на знание пути среди запутанных пещер, путей и течений. Опытные путеводители знают, как найти и читать древние дуэргарские руны, вырезанные в тоннелях Темного Озера, хотя многие из этих «дорожных указателей» почти стерлись с течением времени. Такие знания получаются с течением лет, если не десятков лет, блуждания по Темному Озеру.

Те, кто не обладает такими умениями (включая искателей приключений), должны использовать карты или искать помощи среди путеводителей. Если у персонажей есть карта, они могут проходить проверки Мудрости (Выживание) обычным образом, чтобы не заблудиться.

Сбор припасов. Персонажи могут искать еду, пока продвигаются по Темному Озеру, в первую очередь это рыбалка и сбор съедобных грибов (см. «Грибы Подземья» в главе 2). Часто пить воду Темного Озера небезопасно, из-за чего важно искать источники чистой воды.

Другие варианты

Путешественники могут совмещать способы перемещения, и группе значительного размера может потребоваться несколько лодок или плотов. Существо со скоростью плавания (включая превращенных персонажей) могут путешествовать, не рискуя получить усталость, до 8 часов, и даже могут служить средством передвижения для существ меньше себя. Дышащие под водой (или не нуждающиеся в воздухе) существа могут плавать под водой или даже идти по дну мелководья, но им нужно тёмное зрение или источник света для видимости.

Случайные столкновения

Каждые 4 часа, в течение которых персонажи находятся на Тёмном Озере, бросайте к20 и сверяйтесь с таблицей Случайных столкновений Тёмного Озера, чтобы определить с чем, или с кем, они столкнулись. Если персонажи не перемещаются, к примеру, бросив якорь или прибившись к берегу, каждое столкновение будет автоматически являться столкновением существ.

Случайные столкновения Тёмного Озера

к20	Тип столкновения
1-13	Нет столкновения
14-15	Местность (сделайте бросок к10 и сверьтесь с таблицей Столкновения местности Тёмного Озера)
16-17	Одно существо или более (сделайте бросок к12 и сверьтесь с таблицей Столкновения Существ Тёмного Озера)
18-20	Столкновение местности с участием одного существа или более (сделайте бросок к10 и сверьтесь с таблицей Столкновения местности Тёмного Озера, затем сделайте бросок к12 и сверьтесь с таблицей Столкновения существ Тёмного Озера)

Столкновения местности Тёмного Озера

Специальные правила местности объясняются после таблицы.

Столкновения местности Тёмного Озера

к10	Местность
1	Удар
2	Водопад или шлюз
3	Остров
4	Низкий потолок
5	Камнепад
6	Грубое течение
7	Мель
8	Каменные зубы
9	Тесный проход
10	Водоворот

Удар

Это столкновение применяется только в том случае, если один или более членов группы путешествует на плоте или лодке при сильном течении. Пусть каждый, кто находится на борту, совершит групповую проверку Ловкости Сл 13, чтобы избежать удара о стену или какое-либо другое крупное препятствие прямо по курсу. Если группа преуспела в проверке, она избегает удара. В противном случае, судно получает 2к10 дробящего урона от удара, и каждый, кто находится на борту, должен совершить успешный спасбросок Силы или Ловкости со Сл 10, чтобы не упасть за борт.

Водопад или шлюз

Любой персонаж с Пассивной Мудростью (Восприятие) 12 или выше может слышать шум водопада впереди. Успешная групповая проверка Силы (Атлетика) Сл 14 позволит избежать падения. В противном случае, персонажи падают с высоты 1к6 x 10 футов в водоем или реку глубиной 1к6 x 5 футов. Падающий персонаж должен совершить успешную проверку Ловкости Сл 11 или получить 1к6 дробящего урона за каждые 10 футов, которые он пролетел вниз. Успешная проверка означает, что ему удалось избежать жесткого приземления на воду.

Есть шанс 50%, что в зоне водопада присутствует сооружение дуэргаров, предназначенное для его пересечения, и в этих случаях нет риска упасть с водопада. Потребуется успешная проверка Интеллекта (Анализ) Сл 11, чтобы понять, как пользоваться шлюзом, и как только он будет открыт, потребуется 1 час на то, чтобы уровень воды понизился, и только тогда группа сможет двигаться дальше.

Остров

Небольшой остров выглядывает из воды впереди. Остров без существ, представляющих угрозу, станет отличным местом для того, чтобы группа совершила продолжительный отдых. Есть шанс 50%, что один или более видов грибов будет расти на острове (см. «Грибы Подземья» в главе 2). В противном случае, остров – всего лишь пустая скала.

Низкий потолок

Расстояние между поверхностью воды и потолком в пещере или тоннеле снижается до 3 футов. Каждый персонаж Среднего размера должен совершить успешный спасбросок Ловкости Сл 10 или получит 1к4 дробящего урона при ударе о потолок.

Камнепад

Обломки скал падают с потолка впереди. Каждый персонаж должен совершить успешный спасбросок Ловкости Сл 10 или его ударит кусок камня, нанеся 2к6 дробящего урона. Если персонажи путешествуют на плоте или лодке, их судно получает 2к6 дробящего урона. Другими словами, каждый камень, который не попадает по персонажу, попадает по судну. Рассчитывайте урон от каждого камня отдельно, чтобы определить, превысил ли урон от камня порог урона судна.

Сильное течение

Воды в этом месте слишком бурные. Если персонажи путешествуют на лодке или плоте, экипаж должен совершить успешную групповую проверку Ловкости Сл 13, чтобы не потерять управление. Если групповая проверка провалена, судно получает 2к6 дробящего урона, и каждый находящийся на борту должен совершить успешный спасбросок Ловкости или Силы со Сл 10, чтобы не упасть за борт.

Мель

Это событие местности применяется только в том случае, если один или более членов группы путешествуют на лодке или плоте. Судно ударяется о мелководье или песчаную отмель и садится на мель. Персонажи могут вытолкнуть судно обратно на воду при успешной групповой проверке Силы (Атлетика) Сл 10. Пока персонажи высвобождают свое судно, есть 50% вероятность, что одно существо или более атакует их. Совершите бросок по таблице Столкновения существ Тёмного Озера, чтобы определить, кто их атакует.

Каменные зубы

Это событие местности применяется только в том случае, если один или более членов группы путешествуют на лодке или плоте при сильном течении. Сталагмиты, торчащие со дна тоннеля, скрыты под водной гладью. Наблюдатели должны совершить успешную проверку Мудрости (Восприятие) Сл 13, чтобы заметить «каменные зубы», позволив экипажу судна совершить групповую проверку Ловкости Сл 12, и при успехе удачно пройти через опасную зону. При провале какой-либо из проверок, судно получает 6к6 колющего урона.

Тесный проход

Искателям приключений встречается особенно тесный проход, требующий успешной групповой проверки Ловкости Сл 12, чтобы справиться с управлением плота или лодки. Если групповая проверка успешна, судно удачно проходит. В противном случае, судно застревает, и требуется успешная групповая проверка Силы (Атлетика) Сл 14, чтобы протолкнуть его. Пока персонажи толкают судно, есть 50% вероятности, что одно существо или более атакует их. Совершите бросок по таблице Столкновения Существ Тёмного Озера во время этого события, чтобы определить, кто их атакует.

Водоворот

Подводная расселина создает небольшой водоворот в этой зоне, подобный эффекту заклинания *власть над водами* [control water] (Сл 14).

Столкновения существ Тёмного Озера

Разделы, идущие после таблицы, предоставляют дополнительную информацию, которая может помочь вам провести каждое столкновение существ.

Столкновения существ Тёмного Озера

к12	Столкновения
1	1 водный **тролль** [troll]
2	2к4 **тёмных мантий** [darkmantle]
3	1к4+2 **дуэргаров** [duergar] на лодке
4	1 **зеленая карга** [green hag]
5	1 **грелл** [grell]
6-7	1к6+2 **икситксачитла** [ixitxachitl] (прил. С)
8	1к4 **куо-тоа** [kuo-toa] на лодке
9	1к4 **мерроу** [merrow]
10	3к6 **стиржей** [stirge]
11	1 **стая квипперов** [swarm of quippers]
12	1 **водяная аномалия** [water weird]

Водный тролль

Водный тролль выплывает из глубин. Он имеет характеристики обыкновенного тролля, но в дополнение может дышать под водой и обладает скоростью плавания 30 футов.

Тёмные мантии

Эти существа забираются на потолок при приближении искателей приключений, обволакивая себя тьмой когда раскрывают себя и атакуют. Существо на лодке или плоте, которое терпит неудачу при попытке отцепить тёмную мантию от себя или другого существа, должно совершить успешный спасбросок Ловкости Сл 10 или упасть за борт в воду.

Дуэргары

Лодка [keelboat] с дуэргарами на борту, хозяева которой занимаются серьезными торговыми делами на Тёмном Озере. Серые дварфы попытаются вести переговоры с искателями приключений, либо атакуют, если они увидят хорошую возможность продать их как рабов в Грэклстью. Если дуэргарам удастся приблизиться к персонажам незамеченными, они станут невидимыми и притворятся, будто их лодка покинута, дождавшись, когда персонажи поднимутся к ним на борт, перед тем как атаковать.

Совершите бросок к20 и сверьтесь с таблицей Груз Лодки Дуэргаров, чтобы определить, что они перевозят на своей лодке.

Груз лодки дуэргаров

к20	Груз
1-10	Ничего
11-13	1к20 x 100 фунтов необработанной железной руды
14-16	1к4 ящиков из зархвуда, наполненных инструментами для горного дела
17-19	2к4 бочек из зархвуда с грибами см. «Грибы Подземья» в главе 2).
20	Запертый железный сундук, содержащий 3к6 x 100 золотых монет и случайный магический предмет (один раз пробросьте по Магические Предметы В в главе 7 в *Руководство Мастера*)

Зеленая карга

Нянюшка Щипок [Nanny Plunk] – зеленая карга, которая любит издеваться над путешественниками и запутывать их. Вместо этого она может заключить с персонажами сделку, предлагая им свои знания о Тёмном Озере, особенно если ее жизнь или свобода находится в опасности. Если это событие случится снова, это может быть снова Нянюшка, либо одна из ее сестер: Знахарка Рытвина [Maven Delve] или Дама Паучье Сусло [Dame Spiderwort].

Грелл

Грелл спускается с потолка пещеры, намереваясь схватить и парализовать члена группы, после чего улететь со своей жертвой.

Икситксачитл

Эти существа нападают на любых членов группы, находящихся в воде. В противном случае, они следуют за группой и ищут возможности для атаки. Если еда не достается им слишком долго, они начинают грызть корпус лодки, либо нижнюю сторону плота, надеясь продырявить судно (эта тактика неэффективна против суден с высоким порогом урона).

Куо-тоа

Эти куо-тоа плывут к Слубладопу (или прочь от города, если он атакован; см. конец этой главы). Если персонажи не были в Слубладопе, куо-тоа могут попытаться схватить их и доставить туда. См. «Улов дня» для подробностей.

Совершите бросок к20 и сверьтесь с таблицей Груз лодки куо-тоа, чтобы определить, что они перевозят на своей лодке.

Груз лодки куо-тоа

к20	Груз
1-15	Ничего
16-17	1к4 сетей; для каждой сети есть шанс 50%, что она содержит 3к6 мертвых, съедобных квипперов
18-19	1к4 сетей; для каждой сети есть шанс 50%, что она содержит 1к4 живых **кровопийц** [stirge]
20	1к4 кусков разбитой поросшей ракушками скульптуры, каждый стоимостью 50 золотых монет; каждый весит 1к4 x 5 фунтов и каждый изображает странное иноземное существо, давно забытого бога или его фрагмент.

Мерроу

Эти прислужники Демогоргона стали жертвами безумия после его прибытия в Подземье. Они немедленно нападают, пытаясь перевернуть или сломать лодки, издавая при этом боевой клич «Кровь и соль Принцу Демонов!» на языке Бездны.

Мерроу может использовать действие, чтобы попытаться перевернуть судно на расстоянии 5 футов от него. Кто-либо на лодке может попытаться помешать мерроу, используя реакцию, чтобы совершить проверку Силы против проверки Силы мерроу. Если мерроу выигрывает, судно переворачивается.

Стиржи

Эти стиржи цепляются к потолку как летучие мыши. Если группа заметила стиржей раньше, то персонажи могут совершить групповую проверку Ловкости (Скрытность) Сл 13, чтобы проскользнуть мимо стиржей не беспокоя их. Если групповая проверка успешна, стиржи игнорируют группу. В противном случае, стиржи спускаются и атакуют ближайших членов группы.

Стая квипперов

Стая квипперов плывет рядом с персонажами, атакуя всех находящихся в воде. Если в течении часа не выдается возможность поесть, они перестают следовать за группой.

Водяная аномалия

Связанный с каким-то давно потерянным местом под поверхностью воды, этот нейтрально-злой элементаль поднимается, чтобы напасть на персонажей, когда те будут проплывать мимо.

Совершите бросок к6 и сверьтесь с таблицей Аномальных находок, чтобы определить, что он охранял.

Слубладоп: общее описание

Слубладоп пролегает по скалистому берегу широкого пещерного озера, огражденный заборами из плетеных сетей от северной границы деревни к южной.

Свет. Пещера Слубладопа почти полностью погружена во тьму, за исключением нескольких мест, тускло освещаемых фосфоресцирующими грибами и кораллами, или же железами пещерных светящихся рыб. Куо-тоа пугаются яркого света и становятся агрессивными, если увидят, что существо с этим светом направляется к ним.

Мосты и платформы. Мосты и платформы беспорядочно пролегают через весь город, соединяя различные уровни сооружений друг с другом и пересекая открытые пространства. Персонажи могут двигаться по мостам и платформам с нормальной скоростью, но это будет сказываться на состоянии шатких конструкций. Каждый раз, когда персонажи двигаются с нормальной скоростью, совершите бросок к6. При результате 1, мост переворачивается или ломается, сбрасывая персонажей на платформу под ним, либо платформа наклоняется, сбрасывая персонажей в воду. По этим зонам можно передвигаться нормально только если рассматривать их как труднопроходимую местность.

Язык. Из жителей Слубладопа никто не говорит на Общем или любом другом языке поверхности, что может стать для персонажей сложностью. Рыболюды разговаривают на Подземном, и миконид Стул может наладить общение с помощью своих спор общения, если он все еще с отрядом. Шуушар, монах куо-тоа, также может служить переводчиком, если он путешествует вместе с группой.

Аномальные находки

к6	Находки
1-2	Затонувший алтарь, посвященный забытому божеству
3-4	Затонувшая статуя с черными жемчужинами на месте глаз, каждая из которых стоит 500 золотых монет; вор, который возьмет один или оба драгоценных камня, станет целью заклинания *заражение* [contagion](Сл 14)
5-6	Затопленный, запечатанный саркофаг, содержащий **мумию** [mummy] и 1к4 предметов искусства (совершите бросок по таблице Предметы Искусства Стоимостью 20 зм в главе 7 книги *Руководство Мастера*).

Слубладоп

Популяция: 500 куо-тоа

Правительство: Архижрец Плупплупин когда-то правил во имя Матери Моря, богини Блибдулпулп [Blipdoolpoolp, the Sea Mother]. Недавно он был вызван на поединок и заменен его дочерью Блоппблипподд, архижрицей Лимуггугуна Отца Глубин [Leemoggoogoon, the Deep Father].

Защита: Все куо-тоа участвуют в защите деревни, включая стражу жрецов.

Торговля: Куо-тоа торгуют с различными разами Подземья рядом с Тёмным Озером, а также занимаются перевозкой и путеводством.

Организации: Две крупных часовни и несколько малых.

Слубладоп –деревня куо-тоа на восточном краю Тёмного Озера. Издалека он может показаться огромным клубком из тростников, тянущихся вверх в тёмноту, освещаемый яркими фосфоресцирующими пятнами. Однако при приближении видны ряды покосившихся башен, связанных между собой веревочными мостами, расположенными беспорядочно. Даже над землей куо-тоа построили такую планировку их «великого города», словно он находится под водой.

Отыгрыш куо-тоа

Пусть куо-тоа безумны, но что-то из этого безумия просто относится к совершенно чуждому образу мышления. Несмотря на то, что они земноводные и живут на воздухе, они в основном ведут себя как водные существа. Таким образом, все, что они делают на земле, являет собой странное подражание тому, что делалось бы под водой.

Имена куо-тоа – это длинные цепочки бурлящих слогов, и их речь звучит соответствующе. Кроме того, куо-тоа общаются настолько же интенсивно жестами, как и речью. Им сложно стоять на месте, и они склонны к быстрым, прерывистым движениям. Они постоянно семенят, ходя кругами вокруг существ, при разговоре с ними. Жрец куо-тоа, общающийся со своими последователями, не стоит на подиуме, а бесцельно бродит, в то время как толпа следует за ним, словно стая рыб.

Куо-тоа предпочитают, чтобы лидер был физически выше своих подчиненных (если у лидера при этом нет какого-либо возвышения или платформы, он встает на одного из подчиненных). Тем не менее, лидеры имеют привычку селиться на нижних этажах зданий, так как считают их самыми безопасными из-за их близости к воде.

Так как куо-тоа подобны рыбам, у них отсутствуют веки. Это не только нервирует при разговоре (куо-тоа никогда не мигают), это еще означает что они во сне выглядят так же, как когда не спят. Дело осложняется при этом еще и тем, что почти все они ходят во сне. Есть шанс 25%, что любой куо-тоа, встречающийся группе, лунатик, и ходит от места к месту кривой походкой, игнорируя всех вокруг.

Слубладоп

Город куо-тоа хорош тем, что позволяет продемонстрировать чужеродность людей-рыб и их образа жизни. Очень важно обратить внимание игроков на мелкие подробности об обитателях. Вот список того, что стоит иметь ввиду:

- Они - рыбы
- У них отрывистые булькающие голоса (как будто вы говорите, при этом держа во рту немного воды)
- Они не стоят неподвижно. Как плавающие рыбы, они продолжают двигаться, даже когда с ними разговаривают, они могут продолжать «плавать» вокруг собеседника, либо «уплывать» от него, ожидая, что он, как в косяке рыб, последует за ним.
- У них нет век, и они спят стоя, продолжая идти. Любой встречный куо-тоа может быть на самом деле спящим.
- Считается истинным проявлением веры срыгнуть у подножья святилища морской матери, так как она считается богом-помойщицей.
- Они безумны изначально, и оттого особенно подвержены сводящему с ума присутствию Демогоргона.
- Помните: они - рыбы.

Слубладоп очень религиозный город, в котором имеют место и секты. В то время как многие куо-тоа до сих пор служат богине Блибдулпулп, часть населения начала поклоняться Лимуггугуну Отцу Глубин, и очевидно, что это последствия влияния принца демонов Демогоргона, исходящего из глубин Тёмного Озера. Изначально архижрец богини Блибдулпулп не придавал этому значения, но с тех пор, как его собственная дочь объявила себя архижрицей Лимуггугуна, этот культ начал расти.

Приближение к Слубладопу

Персонажи могут решить отправиться в Слубладоп по нескольким причинам:

- Им нужна лодка (и, возможно, путеводитель), чтобы продвигаться по Тёмному Озеру. Путешествие через водные пути – отличный способ оторваться от преследователей-дроу (см. главу 2 для подробностей).
- Ненадолго оставшись в Слубладопе, они могут немного отдохнуть от погони, так как дроу не очень хотят лишний раз провоцировать куо-тоа. Уменьшите уровень преследования на 1, пока персонажи принимают решение о последующих своих действиях.
- Персонажам нужны припасы и снаряжение, и можно понадеяться на то, что куо-тоа могут продать им все, в чем они могут нуждаться. В качестве альтернативы, персонажи могут попытаться украсть у куо-тоа все, что им может понадобиться.
- Шуушар может упомянуть одну из вышеперечисленных причин, или просто пожелать отправиться в Слубладоп, чтобы воссоединиться со своим народом, полагая, что он может поделиться с ним своим прозрением.
- Шуушар может быть не единственным членом отряда с «прозрением». Одному персонажу или более могут сниться сны или являться видения, зовущие их вперед к Слубладопу, не давая ему осознать, что эти сновидения – это проявление безумия, распространяющегося по Подземью.

Примечательные куо-тоа в Слубладопе

Некоторые важные куо-тоа могут повлиять на судьбу искателей приключений в Слубладопе.

Постарайтесь запомнить имена: так как они все одинаково булькающие, то игроки обязательно начнут их путать, и если вы тоже начнете их путать, то будет нехорошо. Вы можете избежать этого, если всегда будете вместе с именем упоминать титул, например говорить не просто Плупплупин, а Архижрец Плупплупин.

Примечательные Куо-тоа

Плупплупин [Ploopploopeen] («Плуп»)	Архижрец Блибдулпулп Матери Моря
Блоппблипподд [Bloppblippodd] («Блопп»)	Дочь Плупплупина, теперь зовущая себя архижрицей Лимуггугуна Отца Глубин; осквернена демоном
Глуглагогг [Glooglugogg] («Глуг»)	Сын Плупплупина, куо-тоа кнут и верный служитель Матери Моря
Клибдолугат [Klibdoloogut] («Клиб»)	Куо-тоа кнут и хранитель алтаря Отца Глубин

Роль Шуушара

Если Шуушар сопровождает группу, монах куо-тоа может быть полезен в общении с его народом в Слубладопе. Так или иначе, учитывайте, что его могут воспринимать как еретика, либо как священника, в зависимости от того, с каким куо-тоа он разговаривает, и кем его рассматривают конкретно в данный момент. Таинственный монах может как послужить козырем и помочь группе, и с такой же легкостью навлечь проблемы своим упорным нежеланием признавать религиозную одержимость своих сородичей куо-тоа, воспринимая ее не иначе как «опасное заблуждение», особенно с учетом его предпочтения решения проблем, не прибегая к насилию.

Улов дня

Когда искатели приключений оказываются в часе пути от Слубладопа, они встречают группу из восьми **куо-тоа** [kuo-toa], возглавляемых **куо-тоа надзирателем** [kuo-toa monitor]. Рыболюды незамедлительно нападают, но, судя по их тактике, они пытаются лишь схватить персонажей. Куо-тоа оставляют противников на 0 хитпоинтов, намереваясь доставить их в Слубладоп, как живое подношение Отцу Глубин. Они связывают персонажей крепкими веревками из кишок, у каждой по 2 хитпоинта, и чтобы разорвать их требуется успешная проверка Силы Сл 17.

Враг моего врага

На пути к Слубладопу, после предыдущего события, персонажи встречают еще один патруль, состоящий из шести **куо-тоа** [kuo-toa] и двоих **куо-тоа надзирателей** [kuo-toa monitor], возглавляемых **верховным жрецом куо-тоа** [kuo-toa archpriest] Плупплупином. Если персонажи являются пленниками первого патруля куо-тоа, новоприбывшие устраивают засаду и нападают, чтобы освободить персонажей. В противном случае (или же после битвы), Плупплупин попытается заговорить с персонажами на Подземном, после чего читает заклинание *языки [tongues]*, если никто из них его не понимает. Прочитайте следующее:

> "Я Плупплупин, архижрец Матери Моря Блибдулпулп. Она ответила на мои мольбы тем, что привела вас сюда. Помогите нам, и ваша служба будет вознаграждена."

Если персонажи заговорят с Плупплупином, он скажет им, почему он намерен привести их в Слубладоп. Если персонажи откажутся, куо-тоа попытаются захватить их, как и предыдущий патруль.

Плупплупин расскажет, что жители Слубладопа некоторое время жили в гармонии, служа воле Матери Моря в течение некоторого времени. Ну да, также раньше иногда здесь встречались «провидцы», которые доставляли неприятности (при этом он может кинуть на Шуушара пронизывающий взгляд), но не вызывали большого беспокойства. Несколько недель назад к Блоппблипподд, дочери Плупплупина, пришло ясное видение, в котором был «Лиимоогтоого-он Отец Глубин», которого она провозгласила новым богом ее народа. Она подкрепила свои слова увеличением своей магической силы, и тогда еще больше новых последователей перешло на ее сторону.

«Мы разделились на два лагеря», объясняет Плупплупин, «сражающихся друг с другом». Последователи Отца Глубин все больше увеличивают количество подношений к своему алтарю, совершая кровавые жертвоприношения, а затем сбрасывая кровавые останки в воды Тёмного Озера, где они поглощаются... чем-то.

Плавание куо-тоа

Куо-тоа – водные существа. Таким образом, они не нуждаются в лодках, на которых они передвигаются по Темному Озеру, но плавание на лодках остается значительной частью их культуры.

Это может быть из-за того, что их бывшие повелители – свежеватели разума – использовали их в качестве паромщиков и путеводителей по Подземью, и рыболюды продолжают путешествовать так из привычки или укоренившейся где-то глубоко потребности. Конечно же, их полезность другим жителям Подземья хорошо послужила куо-тоа. Только дуэргары проявили интерес в самостоятельной навигации по водам Темного Озера, но даже они не так хорошо знают его, как куо-тоа.

Есть популярный миф о жителях Слубладопа, что для них лабиринты тоннелей, путей и водоемов Темного Озера – это некое подобие медитации, духовное путешествие. Куо-тоа, скитающиеся по этим лабиринтам достаточно долго, могут совершить великие открытия для своего народа. Как и с прочими странными поверьями куо-тоа, этому, возможно, требуется только время, чтобы стать реальностью.

Насаживание наживки на крючок

Архижрец Матери Моря говорит персонажам, что хотел бы использовать их как наживку. Архижрица Отца Глубин требует гуманоидов для жертвоприношения, и они будут ценной добычей для нее в этом отношении. Плупплупин также предложит персоней «в знак мира и согласия», чтобы подобраться ближе к архижрице Отца Глубин, но только они окажутся не беспомощными пленниками, а лазутчиками. Плупплупин желает, чтобы персонажи прервали ритуал их врагов, позволив истинным верующим в Матерь Моря низвергнуть главу культа. Архижрец обещает, что персонажи «будут вознаграждены» за помощь.

Если персонажи откажутся, Плупплупин все равно попытается передать их, чтобы использовать как наживку, с целью позволить его последователям подобраться к культу его дочери поближе. Но при этом он больше не будет зависеть от персонажей или поддерживать их как союзников, оставляя их выживать своими силами.

Не важно, войдут ли персонажи в финальное столкновение, будучи добровольными участниками либо пленниками, куо-тоа не будут пытаться связать их или отобрать оружие, убежденные в том, что на их стороне численное преимущество и мощь их соперничающих богов.

1. Врата

С севера и юга Слубладоп огражден внешними «стенами» из тяжелой сети с вплетенными в нее острыми костяными крюками. В середине каждой стены расположены врата, через которые существа могут безопасно проходить. Любое существо, пытающееся прокрасться через сеть, может сделать это, совершив успешную проверку Ловкости (Акробатика) Сл 15. В случае неудачи существо получает 1к8 колющего урона и становится обездвиженным, и тогда потребуется успешная проверка Силы Сл 12 в качестве действия, чтобы высвободиться.

Снаружи каждых врат стоят по четверо **куо-тоа кнутов** [kuo-toa whip]. Они останавливают всех, кто приближается. Персонажи, сопровождаемые другим куо-тоа, могут проходить через врата без проблем. Если же персонажей никто не сопровождает, любые куо-тоа, которых они встретят, попытаются их захватить. Совершите бросок к20. При результате 1-7 пленников доставят в зону 3. При 8-18 пленников доставят в зону 4. При 19-20 стража разделится и начнет свару и драку за то, куда нести пленников.

2. Доки

Здесь пришвартованы полдюжины лодок [keelboats] куо-тоа. Несмотря на то, что куо-тоа будут пытаться вести переговоры с персонажами по поводу оплаты перемещения по Тёмному Озеру, никто не покидает деревню без разрешения (см. ниже). Члены группы могут попытаться украсть одну лодку или более, но это действие требует успешной проверки Ловкости (Скрытность) Сл 16 (кроме того, куо-тоа способны чувствовать невидимых существ). Куо-тоа будут преследовать любые украденные у них лодки, намереваясь схватить воров и использовать их в качестве подношений своим богам.

Пять групп, в каждой из которых по трое **куо-тоа надзирателей** [kuo-toa monitor], возглавляемых **куо-тоа кнутом** [kuo-toa whip], патрулируют платформы на берегу. Они запрещают входить на платформы и покидать их без знака свыше, определяющего, благосклонны ли боги (в данном случае, Отец Глубин) к намерениям экипажа.

Знак свыше даруется после получасового ритуала, в течении которого кнут колдует над костями, ракушками и другими компонентами, а затем читает по ним знамения. Совершите бросок к20. При результате 1-8 знамение благоприятное. При 9-18 знамение неблагоприятное. При 19-20 знамение неопределенное, и кнуты решают спросить совета у архижрицы Отца Глубин (зона 4).

Если персонажи посещали архижрицу Отца Глубин, прежде чем явиться в доки, кнуты автоматически им отказывают.

3. Святилище Матери Моря

Когда персонажи прибывают туда, сами или в сопровождении, прочитайте следующее:

> Здесь стоит статуя высотой девять футов. Ее тело грубо вырезано из какого-то дерева в форме гуманоидной женщины, голова статуи и ладони сделаны из отрубленных частей гигантского рака-альбиноса. Ее волосы – наброшенные на голову кишки, выделяющие резкий запах гниющих моллюсков. Ракушки, яркие камешки, грибы и гнилая рыба свалены у ног статуи и обвиты вокруг шеи статуи как гирлянды. Четверо серьезных куо-тоа медленно кружат вокруг статуи, будучи настороже, в то время как другие пятеро толпятся неподалеку, смотрят на статую и раз за разом кланяются, бормоча молитву.

Все существа, которые приходят сюда, ожидают совершить подношение Великой Матери Моря Блибдулпулп. Успешная проверка Интеллекта (Религия) Сл 13 напомнит персонажу о том, что Блибдулпулп – богиня-мусорщик, и что выброшенные и найденные предметы являются ценными подношениями, и чем более они личные, тем лучше. Будет считаться искренним проявлением веры, если поклоняющийся отрыгнет на ноги богини (и особо верующий куо-тоа может это продемонстрировать, если персонажи будут ждать достаточно долго).

Четверо **куо-тоа надзирателей** [kuo-toa monitor] постоянно охраняют статую, а также вокруг всегда есть 2к4 поклоняющихся **куо-тоа** [kuo-toa], которые совершают подношения и молятся. В настоящее время за святилищем ухаживает Глуглагогг, **куо-тоа кнут** [kuo-toa whip] и сын Плупплупина, архижреца Матери Моря. Стража относится настороженно ко всем, включая других куо-тоа, по причине недавних событий.

Плупплупин возвел небольшую лачугу вплотную к святилищу, в которой его обслуживают четверо **куо-тоа** [kuo-toa]. Сюда он приводит персонажей, если те его «гости».

Сокровища

В доме архижреца стоит шкаф полный «подношений», отобранных у самых невезучих путешественников или набранных с глубин озера. Среди них 500 медных монет, 2000 серебряных монет, 150 золотых монет, 27 платиновых монет, жемчужные бусы стоимостью 1000 золотых монет, два *зелья лечения*, *зелье подводного дыхания* и *свиток заклинания свет [light]*.

4. Алтарь Отца Глубин

Когда персонажи посещают алтарь Отца Глубин, прочитайте игрокам следующее:

> Идол Лимугугуна Отца Глубин состоит из шкуры, грубо вырезанной в форме ската и растянутой веревками между двумя краями. Мертвый, распластанный скат возложен в центр шкуры. Два мертвых осьминога положены поверх, их щупальца искусно переплетены и разложены, головы связаны вместе и окрашены красными и синими пигментами. Идол смердит разложением, и широкий каменный алтарь под ним потёмнел от крови.

Шестеро **куо-тоа** [kuo-toa] работают над алтарем, чистят его и совершают подношения. Клибдолугат, **куо-тоа кнут** [kuo-toa whip], посвятивший свою жизнь Отцу Глубин, стоит перед алтарем с двумя **куо-тоа надзирателями** [kuo-toa monitor]. Во время подношений обычно убивают живых существ на алтаре, но жертвование чьей-то крови также удовлетворяет кнута. Гуманоидов, не являющихся куо-тоа, немедленно берут под стражу, чтобы они предстали перед архижрицей Отца Глубин, которая в итоге отдает приказ о принесении их в жертву.

Блоппблипподд, **верховный жрица куо-тоа** Отца Глубин [kuo-toa archpriest] живет на нижнем этаже приземистой лачуги рядом с алтарем. Она кровожадный садист, абсолютно убежденная в том, что ее божественное видение приведет ее к славе, необходимой для правления ее народом. У дальней стены сидит связанный дуэргар-пленник с кляпом во рту (см. Жертвоприношение).

Сокровища

В лачуге Блоппблипподд лежат богатства, которые собирали с тех пор, как она пришла к власти: 1000 медных монет, 500 серебряных монет, 290 золотых монет, шитый шелковый платок с изображением паука стоимостью 25 золотых монет, три драгоценных камня азурита стоимостью 10 золотых монет каждый, бронзовый кубок дуэргарской работы стоимостью 25 золотых монет, серебряное колье с пауком стоимостью 30 золотых монет.

Жертвоприношение

Если ему позволят, Плупплупин приводит персонажей в свое жилище рядом со Святилищем Матери Моря. И тогда они встречают Глуглагогга, который громко говорит своему отцу на Подземном, что не видит нужды в том, чтобы чужаки встревали в священные дела. Архижрец небрежно отмахивается от предостережений своего сына, объясняя Глуглагоггу, что тот должен следовать по течению богини. Кнут слушается, но продолжает бросать враждебные взгляды на персонажей.

В течение часа двенадцать **куо-тоа** [kuo-toa], возглавляемые **куо-тоа надзирателем** [kuo-toa monitor], прибывают в жилище Плупплупина. Верховный жрец Матери Моря впускает надзирателя и сообщает ему о том, что он, его кнут и пленники составят им компанию во встрече с архижрицей Отца Глубин. Их проводят к алтарю Отца Глубин радом с доками, где их ожидает Блоппблипподд. Опишите игрокам сцену, как она описана в соответствующей секции выше, а затем прочитайте следующий выделенный текст; если никто из персонажей не знает Подземного, речь будет им непонятна, однако Шуушар может послужить переводчиком.

> Архижрец Матери Моря шагает мимо алтаря, где его поджидает куо-тоа. «Время пришло,» – говорит он, – «и теперь мы должны принять твое божественное видение и поприветствовать его. Я привел этих пленников как подношение». Он указывает на вас и встает в круг стражников. «Не примешь ли ты их?»
>
> «Ты мудр, отец» – отвечает младшая архижрица. «Я принимаю твое пожертвование во имя Отца Глубин. Пусть их кровь накормит его и придаст ему сил!»
>
> Куо-тоа хором одобряюще зашумели булькающими звуками, и их кулаки поднялись вверх.

Последователи Отца Глубин уже приготовили к жертвоприношению грязного, избитого **дуэргара** [duergar] по имени Хемет [Hemeth] – контрабандиста-оружейника, который собирался провести сделку с одной или обоими фракциями куо-тоа, но вместо этого нашел на свою голову неприятностей. Он готов объединиться с персонажами, чтобы спасти собственную шкуру, и даже вернуть им долг, когда появится возможность (см. главу 4 «Грэклстью»).

Ритуал

Куо-тоа маршируют вокруг алтаря широким кругом, напевая молитвы. Частью пути они проходят мелководье Тёмного Озера, топчась в нем и плескаясь. Персонажи не могут быстро отличить куо-тоа одной фракции от куо-тоа другой, но они видят архижрицу Отца Глубин и ее кнута, направляющегося к алтарю.

Блоппблипподд призывает к свершению жертвоприношения, и по одному **куо-тоа** [kuo-toa] на персонажа идут исполнять ее волю. Они колят персонажей своими копьями, пытаясь столкнуть их в углубление с большой решеткой в центре, в 20 футах от алтаря. Персонажи могут заметить, что каменные стенки углубления запачканы кровью бесчисленных жертв, и услышать легкий звук плеска вод Тёмного Озера, доносящийся из-под решетки. Гул куо-тоа становится громче.

Когда жертв продвинули вперед, Блоппблипподд делает жест рукой по направлению к алтарю, и ее отец внезапно нападает, атакуя ее своим скипетром. Куо-тоа, что на его стороне, кидаются в атаку, в то время как стражники, что тыкали в персонажей копьями, от неожиданности встали в ступор. Они слишком удивлены и не могут двигаться или совершать действия в свой первый ход битвы, а также не могут совершать реакций до конца этого хода.

В то время как архижрецы и их последователи сражаются, персонажи могут вмешаться на любой из сторон или попытаться ускользнуть.

На 3-м раунде боя персонажи слышат крики и плески куо-тоа со стороны мелководья Тёмного Озера. Некоторых затягивает на дно, а на некоторых нападают скрытые под поверхностью воды существа. Вода становится красной от крови.

Дюжина **икситксачитлов** [ixitxachitl] (см. приложение С) ответственны за нападения в воде. Они были притянуты ритуалом куо-тоа, и поедают любых существ, которых могут достать, включая членов группы, пребывающих в воде. Волна безумия охватывает паникующих куо-тоа. Молодая архижрица кричит: «Лиимооггоогоон!», а в этот момент ее отец наносит ей последний, смертельный удар, и ее тело падает перед нечестивым алтарем. (Если в этот момент кто-то из персонажей помогает архижрецу, позвольте ему нанести последний удар.)

Персонажам должно быть страшно видеть, как перед их носом казнят еще 2-3 других пленника на алтаре. Драка в храме предполагается полной неразберихой, когда куча похожих куо-тоа повсюду дерутся друг с другом, и персонажи не знают, кто из них на чьей стороне, так как опознавательных знаков нету. Как вишенка на торте, архижрец может прикончить свою дочь на алтаре, таким образом завершая ритуал призыва Демогоргона.

Пришествие Демогоргона!

Несмотря на смерть Блоппблипподд, ритуал имеет печальные последствия. Прочитайте следующее:

Другой звук нарастает над булькающими криками куо-тоа. Тёмная поверхность воды покрывается пузырьками и начинает пениться. Огромное, маслянистое щупальце взмывает вверх, и за ним следует второе. И тогда две чудовищные головы, похожие на отвратительные, злобные морды бабуинов со страшными изогнутыми клыками, выглядывают из Тёмного Озера. Обе головы растут из одного туловища, и красные глаза монстра горят кровожадностью и безумием. Существо, поднимающееся со дна Тёмного Озера, ростом около тридцати футов, а то и больше. Вода стекает по его спине и плечам. Встав в полный рост, огромный демон запрокинул обе свои головы и издал рев!

Подношения куо-тоа и рвение их верующих привлекли внимание Демогоргона (см. приложение D). Будучи свидетелями пришествия Принца Демонов, каждый член группы должен совершить успешный спасбросок Харизмы Сл 13 или получить уровень безумия (см. «Безумие» в главе 2). Куо-тоа становятся недееспособными в течение 1к10 минут, и начинают снова и снова кричать «Лимугугун!».

Демогоргон начинает двигаться к Слубладопу, его головы рычат и невнятно бормочут, щупальца взмывают вверх и бьют по воде. За 4 раунда он доходит до берега и выбирается из воды, ломая доки и отправляя тела в полет с каждым взмахом щупалец. Когда лорд демонов нападает, одни куо-тоа приходят в себя достаточно для того, чтобы догадаться начать спасаться бегством, в то время как другие съежились, будучи парализованные страхом.

Побег от лорда демонов

Хорошо, если игроки решат спасаться бегством, как только увидят лорда демонов. Если они решат оказать ему сопротивление, они почти гарантированно обречены. К счастью для них, Демогоргон занят разрушением поселения и не придает значения мелким существам, убегающим от него. У персонажей есть хорошая возможность сбежать, если они будут делать это быстро. Им, возможно, придется сначала разобраться с приступами безумия, одолевшими их соратников, и потом определить, как они собираются сбегать.

Побег по суше. Побег по суше потребует избегать испуганных куо-тоа, и даже сражаться против поглощенных безумием рыболюдов, нападающих на персонажей за то, что те наслали на них этот рок. Киньте к20. На результат 17-20 2к4 куо-тоа атакуют бегущих персонажей.

Побег по воде. Искатели приключений могут украсть лодки из доков и грести вдоль берега, подальше от лорда демонов. Икситксачитлы нападают на всех, кто находится в воде, но большинство из них охотятся на куо-тоа, бегущих в Тёмное Озеро. Удар щупальца Демогоргона рядом с персонажами потребует от них успешного спасброска Силы или Ловкости со Сл 10 (на выбор игрока), и при провале волна выносит персонажа за борт.

Развитие событий

Персонажи оканчивают эту главу с ужасной мыслью: Демогоргон в Подземье! Поначалу они могут обвинять в этом куо-тоа или икситксачитлов. Но как только они узнают больше о том, что случилось на самом деле, побег из Подземья станет для них еще более срочным.

Награда опытом

В дополнение к опыту за существ, которых группа встретила в этой главе, персонажи получают 400 опыта (поровну поделенного между членами группы) за выживание в столкновении с Культом Отца Глубин и Принцем Демонов.

Глава 4: Грэклстью

Посетителей города дуэргаров Грэклстью встречает горячий, едкий воздух, наряду со зловещим красным сиянием, источаемым вечно работающими металлургическими заводами, сердцем этого места. Кузницы поддерживаются пламенем Темберчода – красного дракона, зовущегося Змеем Кузнецом. Жители Грэклстью постоянно трудятся, изготавливая лучшее оружие и броню среди всех рас Подземья. Те, кто здесь ведут бизнес, называют Грэклстью «Городом Клинков».

Несмотря на свою беспощадность, Грэклстью – крупный оплот цивилизации Подземья с активными торговыми маршрутами. Для персонажей это означает шанс найти путь обратно на поверхность, и что также важно – сбросить с себя преследование дроу. Так или иначе, персонажи быстро осознают, что сила лордов демонов угрожает даже этому месту, все больше замечая, как разлагается Подземье, поддаваясь распространяющемуся безумию Бездны.

Построенный среди стен глубоких пещер на западе Тёмного Озера, Грэклстью – торговый, политический и духовный центр дуэргаров, всех тех, кто относится к Глубинному Королю с уважением. У города есть открытый выход на берег Тёмного Озера, а также некоторые пещеры и проходы соединяют его с другими частями Подземья, что позволяет путешествовать и торговать.

В этом городе персонажи могут стать свидетелями и участниками событий, которые покажут, какие опасности встретит Грэклстью, и как город к ним не готов. Но чем больше времени проводят персонажи в Городе Клинков, тем выше риск того, что, сбежав из плена дроу, они попадут в плен к дуэргарам.

Путь в Грэклстью

Несмотря на свою опасность, Грэклстью может оказаться полезным. Ну, или, по крайней мере, некоторые спутники персонажей будут их в этом убеждать.

Баппидо (см. главу 1) и Хемет (см. главу 3) единственные НИП, активно настаивающие на том, чтобы идти в Грэклстью. Они знают, что дуэргары не любят дроу, и их драконовские законы сдерживают чужаков, что может обеспечить некоторое убежище от преследования дроу. Грэклстью – неплохое место для продажи краденых вещей и покупки более пригодного снаряжения. Кроме того, дуэргары активно торгуют как с подземными расами, так и с теми, кто живет на поверхности. Базар Клинков [Blade Bazaar] Грэклстью может оказаться идеальным местом для поиска торговцев и исследователей, идущих к поверхности.

Если Баппидо и Хемет не с группой, другие могут предоставить вышесказанную информацию. Сарит поначалу против путешествия в город, учитывая отношение дуэргаров к дроу. Однако он быстро меняет свое решение, как только споры Заггтмой приказывают ему искать сильно заселенные области для распространения заразы.

Также возможно, что группа прибывает в Грэклстью непреднамеренно. Дуэргарские работорговцы рыщут по Подземью в поисках нового «товара», и они могут обманом или силой затащить персонажей на свой рынок рабов. С помощью случайных столкновений главы 2 и 3 можно без проблем обыграть этот сценарий.

Грэклстью и преследование дроу

От использования Грэклстью в качестве убежища можно получить преимущество. Проводя каждый день в дуэргарской столице, персонажи могут совершать групповую проверку Ловкости (Скрытность) Сл 16, определяющую насколько аккуратно они перемещаются по городу, и при успехе снижать внимание к себе. Персонажи могут также совершать групповую проверку Мудрости (Проницательность) Сл 13, чтобы определять настроения в городе, и при успехе избегать проблем до их появления. Притаившиеся на день персонажи получают преимущество к этому броску по Мудрости.

Успех хотя бы в одной из этих проверок уменьшает уровень преследования на 1 (см. «Преследование дроу» в главе 2).

Прибытие в Грэклстью

Район Тёмного Озера – самое вероятное место входа в город для персонажей, не зависимо от того, прибыли ли они по воде, либо через один из множества тоннелей, ведущих к вратам района. Существа, не являющиеся дуэргарами, и прибывающие из тоннелей, ведущих в другие районы, задерживают и приводят в Район Тёмного Озера под стражей, так как любой другой район запретен для чужаков, и нарушители рискуют столкнуться с невидимым патрулем из четырех **дуэргаров** [duergar].

Спутники группы знают, что попытка пройти через главные входы в город – это верный способ снова стать рабами, если только персонажи не являются эпическими лжецами, способными убедить стражу, что их группа – неприкосновенные дипломаты или торговая делегация. Персонажи с предысториями торговцев или преступников могли слышать слухи о том, что Жентарим торгует в Подземье, но в том, чтобы строить из себя Жентаримцев, также есть риск, так как это может вызвать сомнения. Персонажи, на самом деле являющиеся членами фракции Жентарим, могут выиграть искателям приключений несколько дней пребывания в городе, до того, как работорговцы начнут принимать меры.

Прибытие через Доки Тёмного Озера легче и благоразумнее. Если персонажи путешествуют на лодке, Баппидо может показать им самую пустынную пристань, на которую они могут прибыть незаметно. Он посоветует вести себя тихо и двигаться прямо к единственному трактиру, предназначенному для чужаков. Логово Голброрна часто посещают торговцы, наемники и другие чужаки, которые могут поделиться информацией о том, как добраться до любого места в Подземье, а возможно даже и до поверхности.

Грэклстью: общее описание

В каждый уголок дуэргарского города пробираются изнуряющий жар и надоедливый дым, извергаемые заводами, располагающимися в массивных сталактитах и сталагмитах, которые выступают из пола и потолка пещер, напоминая зубы в чьей-то огромной пасти.

Свет. Кузницы Грэклстью работают без остановки. Большая часть города тускло освещается адским красным свечением, но там и тут попадаются области непроглядной тьмы.

Шум. Стук и звон молотов и станков эхом проносятся через весь город. Проверки Мудрости (Восприятие) при использовании слуха в городе делаются с помехой.

Дым. Несмотря на вентиляционные отверстия, проделанные в стенах и потолке огромной пещеры города, выхлопы от литейных и кузниц висят на уровне земли (как и газ в Желобе Ладугира). Посетители могут подхватить болезнь, известную как Огрэкление Легких (см. врезку Огрэкление Легких).

Случайные столкновения

Учитывая обыкновенные тяжеловооруженные патрули, способные становиться невидимыми, Грэклстью является относительно безопасным местом для тех, кто знает свое место и на нем и остается. Тем не менее, напряжение растет из-за влияния Демогоргона, и у персонажей есть множество возможностей поучаствовать в событиях, что разворачиваются в городе. В конце каждого продолжительного отдыха совершайте бросок к20. При результате 17-20 происходит столкновение. Совершите еще один бросок к20 и сверьтесь с таблицей Случайные столкновения в Грэклстью. Если персонажи находятся вне Района Тёмного Озера, замените любое столкновение, помеченное звездочкой, на «Дуэргарский патруль».

Случайные столкновения в Грэклстью

к20	Столкновение
1-2	Агрессивные дуэргарские стражники
3-4	Торговец глубинный гном*
5-7	Дерро бунтари*
8-9	Эмиссар дроу*
10-12	Дуэргарский патруль
13-14	Сумасшедший дуэргар
15-16	Орки наемники*
17-18	Караван с рабами
19	Укротители стидеров
20	Темберчод

Агрессивные дуэргарские стражники

Персонажи натолкнулись на двух **дуэргаров** [duergar] стражников, избивающих дуэргара торговца и выкрикивающих обвинения в ереси. Любой житель Подземья, путешествующий с группой, будет убеждать персонажей не заступаться торговца, говоря им, что это не их дело и предупреждают, что за любое вмешательство их могут арестовать или убить. Прохожие смотрят на происходящее с удивлением или беспокойством, но не вмешиваются, и не помогают валяющемуся без сознания торговцу даже когда стражники уходят.

Если персонажи станут расследовать обстоятельства нападения, прохожие скажут, что один из стражников заметил золотую булавку на воротнике торговца. Даже с учетом того, что общество дуэргаров не очень тепло относится к украшениям, носимым только для красоты, жестокая реакция стражи очень неестественна – это пример нарастающего безумия, гноящегося внутри Города Клинков.

Торговец глубинный гном

Женщина **глубинный гном** [deep gnome] по имени Ариана [Ariana] и ее телохранитель **земляной элементаль** [earth elemental] подходят к группе. Она намеревалась продать много драгоценных камней, но не может найти дуэргарского торговца, с которым собиралась встретиться. Она предполагает, что персонажи контрабандисты и пытается загнать им свое добро: десять блестящих гранатов стоимостью 100 золотых монет каждый. Ариана держит свои камни в *сумке хранения [bag of holding]*, которая не продается.

Торговец, которого искала Ариана, недавно был арестован и казнен за продажу краденых драгоценностей. Вы можете решить, привлекает ли интерес Арианы к персонажам внимание патруля.

При последующих появлениях этого события, будут уже другие глубинные гномы торговцы, которые будут игнорировать персонажей, если те сами не подойдут. У них нет ничего ценного.

Дерро бунтари

Толпа **дерро** [derro] (см. приложение С) бесчинствует на улицах. Пятеро из них отделяются от толпы, чтобы напасть на персонажей. Четыре дуэргарских патруля (см. «Дуэргарский патруль») прибывают, когда персонажи добьют последнего дерро, но просто кивают им перед тем, как подавить оставшуюся толпу. Слухи о том, что персонажи помогли дуэргарской страже обуздать толпу неконтролируемого дерровского отребья быстро распространяются. На ваше усмотрение можете позволить персонажам совершать проверки, связанные с взаимодействием с дуэргарами в городе, с преимуществом, до тех пор, пока не наступит момент, когда эта выгода станет неуместной.

Эмиссар дроу

Дроу [drow], гордо носящий знак отличия своего дома, путешествует в окружении 1к4+1 **квагготов** [quaggoth] рабов. Дроу здесь чтобы забрать груз с дуэргарскими изделиями и ничего не знает о произошедших недавно в Велкинвильве событиях. Совершите бросок к6 и сверьтесь с таблицей Верность Дому дроу, чтобы определить, к какому дому он принадлежит.

Верность Дому дроу

к6	Дом
1-2	Дом Бэнр
3-4	Дом Фаэн Тлаббар
5-6	Дом Ксорларрин

Дома Фаэн Тлаббар и Миззрим – непримиримые соперники. Если эмиссар дроу принадлежит Дому Фаэн Тлаббар и персонажи расскажут ему, что они враги или бывшие пленники Дома Миззрим, он предупредит группу о Ксалит (см. «Признаки Преследования» далее в этой главе).

Дом Бэнр и Дом Ксорларрин – нынешние союзники Дома Миззрим. Эмиссар дроу, союзный с Домом Миззрим, который знает, что персонажи являются беглыми пленниками Велкинвильва, найдет Ксалит и предупредит ее о том, что персонажи находятся в Грэклстью.

Дуэргарский патруль

Патруль состоит из 1к4+2 **дуэргаров** [duergar], все кроме двоих из них невидимы. Невидимый дуэргар может подкрасться к персонажу, совершив проверку Ловкости (Скрытность) с преимуществом против значения пассивной Мудрости (Восприятие) персонажа.

Отыгрыш дуэргаров и дерро

Серые дварфы суровы, угрюмы и всегда за работой. Они живут по-простому, но требовательному своду законов, честны, трудолюбивы и расценивают существ, не принадлежащих своей расе как низших. Дуэргары могут быть безжалостными, но не жестокими без необходимости, и каждое их решение основывается на прагматизме. Несмотря на то, что они смотрят на персонажей с презрением, они скорее используют их или продадут в рабство, чем убьют.

Дуэргары Грэклстью начинают испытывать на себе последствия прибытия лордов демонов, и конкретно влияние Демогоргона. У них развивается множество проблем с нервами, вредными привычками и поведением, которые идут против их устоявшихся убеждений, включая стражников, показывающих свое недостойное поведение, использование украшений ради красоты и предательства своих кланов. За последнее время жители Грэклстью стали гораздо более жестокими, потеряли свою отличительную искусность и стоический прагматизм, на смену которым пришла бессмысленная злоба и мелочные проявления завышенного чувства собственной важности.

В отличии от дисциплинированных дуэргаров, дерро неряшливы, ненадежны и совершенно безумны. У них переменчивый характер, а их речь трудно воспринимать. Единственная гарантированная эмоция, которую они проявляют при общении с другими существами – это кипящая ненависть, которую они не пытаются скрывать. Их глаза бегают, зубы скрежещут, и своим видом они выражают, что хотели бы быть где-то еще. Они ненавидят все и всех, но жители поверхности вызывают у них особенную злобу.

Их врожденное безумие означает, что они не ощущают на себе последствия присутствия лордов демонов, так как их сознания и без того слишком переменчивы и не стабильны.

Сумасшедший дуэргар

Персонажи встречают **дуэргара** [duergar], страдающего от неопределенной формы безумия. Совершите бросок к10 и сверьтесь с таблицей Сумасшедший Дуэргар, чтобы определить с чем столкнулись персонажи.

Сумасшедший дуэргар

к10	НИП
1-2	Торговец отчаянно пытающийся продать свои товары, убежденный в том, что от этого зависит его жизнь.
3-4	Дворник набрасывается на персонажей, обвиняя их в том, что они шпионят для дроу.
5-6	Стражник в плаще, который думает, что он Глубинный Король Хоргар Стилшэдоу, подзывает персонажей и просит их помочь ему убить Темберчода, уверяя их в том, что дракон одержим лордом демонов.
7-8	Торговец, обвиняющий персонажей в воровстве и призывающий дуэргарский патруль арестовать их.
9-10	Оружейный кузнец, убежденная в том, что один из персонажей – давно пропавший без вести член ее клана и хочет дать группе еду и приют.

Орки наемники

1к4+1 **орков** [orc] прибыли в Грэклстью в качестве охраны каравана, и увидев персонажей, решают поиздеваться над жителями поверхности. Орки попытаются подстрекнуть персонажей атаковать первыми, а затем быстро начинают вести себя «мирно», зная, что патруль (см. «Дуэргарский патруль») придет через 1к6 раундов после начала битвы.

Караван с рабами

Персонажам встречается группа из 1к4+1 **дуэргаров** [duergar] работорговцев, ведущих безоружных рабов (совершите бросок к12 и сверьтесь с таблицей Рабы). Рабы носят железные ошейники и наручники, похожие на те, которые носили персонажи в Велкинвильве (см. «Рабские оковы» в главе 1).

Рабы

к12	Рабы
1-2	2к4 людей **обывателей** [commoner]
3-4	3к4 щитовых дварфов **обывателей** [commoner]
5-6	2к4 сильных сердцем халфлингов **обывателей** [commoner]
7-8	3к6 **гоблинов** [goblin]
9-10	2к6 **гримлоков** [grimlock]
11-12	3к6 **кобольдов** [kobold]

Укротители стидеров

Группа из 1к4+1 **дуэргаров** [duergar] погонщиков ведут стадо из 2к6 **самцов стидеров** [male steeder] (см. приложение С). Есть шанс 50%, что 1к4 стидеров нападут на ближайших персонажей или прохожих. Дуэргары будут удерживать оставшихся, но они начнут требовать арестовать персонажей, если хотя бы один арахнид будет ими убит. Ближайший патруль (см. «Дуэргарский патруль») услышит их крики и прибудет спустя 1к6 раундов.

Темберчод

Взрослый красный дракон [adult red dragon] занимается своими обычными делами – поддерживает огонь в кузницах. Темберчод давно ищет наемников, готовых оказать ему услугу. Если он замечает персонажей, он может заинтересоваться в них. См. «Логово Темберчода» для получения информации о том, что нужно Змею Кузнецу, и о дополнительных событиях, связанных с красным драконом.

Тайны Грэклстью

Внимательные чужаки, посещающие Грэклстью, быстро поймут самые важные детали жизни в городе.

Невидимые часовые. Дуэргарская сила невидимости играет важную роль в их обществе. Возможное присутствие невидимых шпионов в любом месте принуждает к честности среди дуэргаров. Рабы редко, если вообще когда-либо, говорят плохо о своих хозяевах или действуют против них, никогда не зная о том, наблюдают ли за ними в данный момент.

Разделенный город. Не только сам Грэклстью разделен, но и его жители. Почти пять сотен лет назад дерро начали Объединительную Войну [Uniting War] против Глубинного Королевства [Deepkingdom], но были быстро разбиты, и выжившие вернулись в Грэклстью в цепях. Несмотря на то, что они уже не рабы, дерро все равно остаются второсортными гражданами, живущими в нищете и ворующими еду и ресурсы, даже когда их лидеры в Совете Савантов тайно живут в богатстве.

Скромный и монолитный. Серые дварфы ценят продуктивность, стоицизм и трудолюбие, и это отражается на их столице. Все, что построили дуэргары, имеет назначение и функции. Единственная эстетика, которую они ценят в архитектуре – это внушительная обширность, но даже это вторично в постройке сооружений по сравнению с функциональностью. Единственные орнаменты в Грэклстью – это изображения рангов и обязанностей в обществе дуэргаров, и единственная музыка – это непрерывные ритмичные удары молотов в кузнях. Дуэргары рассматривают искусство как деятельность для бездельников, и только в редких случаях признают его или занимаются им.

Важные НИП

Персонажи могут повстречать одного или более из следующих НИП во время пребывания в Грэклстью.

Важные НИП

Горглак [Gorglak]	Продажный мужчина дуэргар, страж врат, через которые впервые проходят персонажи
Ксалит [Xalith]	Женщина дроу, разведчик, ответственная за поимку персонажей для Ильвары
Эррде Блэкскалл [Errde Blackskull]	Женщина дуэргар, капитан Каменной Стражи [Stone Guard] с дополнительным заданием для группы
Темберчод [Themberchaud]	Змей Кузнец [Wyrmsmith] города, взрослый красный дракон с возможным заданием для группы
Гартоккар Ксандорн [Gartokkar Xundorn]	Мужчина дуэргар, Хранитель Пламени с дополнительным заданием для группы
Ильса Хенстак [Ylsa Henstak]	Женщина дуэргар, торговец с дополнительным заданием для группы
Дроки [Droki]	Мужчина дерро, курьер, нанятый Серыми Призраками [Gray Ghosts] и Советом Савантов, может пригодиться для возможного дополнительного задания группы
Верз Салтбарон [Werz Saltbaron]	Мужчина дуэргар, торговец с заданием для группы
Говорящий с Камнями Хграам [Stonespeaker Hgraam]	Мужчина, лидер каменных гигантов с дополнительным заданием для группы
Наррак [Narrak]	Мужчина дерро, савант, младший член Совета Савантов и лидер культа, поклоняющегося Демогоргону

Фракции Грэклстью

Глубинное Королевство – это феодальное государство с Глубинным Королем в качестве абсолютного монарха, который передает корону наследникам или родственникам из его клана Стальная Тень. Каждый клан возглавляет помещик, который управляет своими собственными землями и решает, на каком бизнесе или ремесле будет специализироваться его клан. Каста жрецов, называемая тулдарами, проводят все ритуалы и ведут летопись Глубинного Королевства. Тем не менее, полная политическая власть находится в руках Глубинного Короля и помещиков.

Глубинный Король Хоргар Стилшэдоу V

Глубинный Король Хоргар V [Deepking Horgar Steelshadow V] взошел на трон в 1372 ЛД. Он безжалостный и хитрый правитель, который проводит тайные собрания со всеми городскими советами и кланами, чтобы им оставалось только догадываться, что он на самом деле замышляет, неожиданно раздает привилегии и даёт понять, что готов провести любую уловку, чтобы удержать свою власть. В том числе и пользуется услугами наемных убийц, покупая их через третьих лиц, чтобы убирать потенциальных нарушителей порядка (см. «Убийцы с Пустыми Ножнами» ниже). Это позволяет натравливать фракции города друг на друга и убирать их с пути Хоргара.

Совет помещиков

Этот консультативный орган представляет интересы различных кланов, поклявшихся в верности Глубинному Королю. Помещики держат совет для разрешения споров и обсуждения планов на будущее. Каждый клан имеет свою землю и специализируется на сфере услуг или каком-либо ремесле.

Дуэргар

Кланы дуэргаров

Кузнечное Дело	Клан Стилшэдоу (оружейники), Клан Айронхэд (оружейники), Клан Тразгад (бронники), Клан Фаерхэнд (плавильщики), Клан Энвилтью (инструментальщики)
Коммерция	Клан Тулдарк (металлообработка и драгоценности), Клан Хенстак (еда), Клан Мазгардт (пивовары)
Горное Дело	Клан Коулхбюер (угледобыча), Клан Ксарделвар (газодобыча), Клан Салтбарон (соледобыча)
Другие	Клан Парлинсарк (производство одежды), Клан Хаммеркейн (инженеры-строители), Клан Ксандом (заводчики стидеров), Клан Баракринвурн (рабочие доков), Клан Ксорнбейн (разведчики недр), Клан Блэкскалл (каменщики), Клан Бакбаккин (фермеры), Клан Торденсонн (ювелиры)

Совет Савантов

Совет Савантов [Council of Savants] – это круг савантов дерро, которые наслаждаются всеми привилегиями и качеством жизни правящего слоя, в то время как остальные представители их народа живут в нищете. Только лучшие тридцать шесть савантов допущены в совет, а прием в него обязательно идет через смерть одного из состоящих в совете. Саванты контролируют некоторых из членов дуэргарских кланов с помощью магии и хитрости, и постоянно ищут пути для расширения своего влияния.

Совет Торговцев

Помещики и торговцы, состоящие в этом совете, заботятся о том, чтобы торговля и коммерция шли нормально. Они используют труд рабов, чтобы сохранять торговые пути в опасном Подземье, и всегда открыты для найма исследователей, которые могут помочь в открытии новых путей. Чужаки, используемые в качестве охраны караванов, всегда получают не очень большую помощь и поддержку хозяев каравана. Несмотря на такие несправедливые задания, дуэргары всегда выполняют условия сделки, и платят выжившим как обещали.

Войска Грэклстью

В дополнение к регулярной армии кланов, Грэклстью тренирует специализированных воинов, чья клятва заменяет их прошлую приверженность. См. приложение С, чтобы узнать подробности.

Каменная Стража. Эта силовая структура из пяти сотен опытных воинов служит Глубинному Королю в качестве телохранителей, элитных солдат и тайной полиции.

Даркхафты. Члены секретной службы, состоящей из агентов-психоников Глубинного Короля, часто путешествуют с дуэргарскими торговцами в качестве надзирателей и шпионов.

Кавалрахни. Жестокие кавалрахни ездят верхом на гигантских тарантулах, известных как стидеры (см. приложение С). Большинство кавалрахни набираются из Клана Ксандом.

Ксаррорны. Эти специалисты натренированы в обращении со смертельно опасными пламенными копьями, что куются в Грэклстью. Большинство ксаррорнов набираются из Клана Ксарделвар.

Несмотря на то, что даркхафтам и Каменной Страже известно о нарастающем за городскими стенами кризисе, высокомерие и распространение безумия мешает им что-либо предпринимать, и они не обращают внимания на скверну, гниль которой распространяется вокруг них.

Клан Кэирнгорм

Каменные Гиганты клана Кэирнгорм ведут тихую жизнь в Грэклстью, занимаясь искусствами и размышлениями. Несмотря на затворничество и неприятие конфликтов, гиганты служат древней клятве в верности Глубинному Королю, и служат ему, сколько себя помнят. Эта клятва, однако, была дана только клану Стилшэдоу. Если главенство займет другой клан, гиганты перестанут быть союзниками города.

Огрэкление легких

Постоянный смог в Грэклстью вызывает огрэкление легких у живых, дышащих воздухом существ, в результате чего у них начинается непроходящий кашель и отходит густая черная мокрота. Каждый раз, когда живое, дышащее воздухом существо заканчивает продолжительный отдых, находясь в Грэклстью, оно должно совершать спасбросок Телосложения Сл 11. При каждом проваленном броске существо накапливает один уровень истощения, а его легкие постепенно начинают засоряться. Существо, которое накапливает 6 уровней истощения, умирает в обычном порядке.

Существо с одним или более уровней истощения, приобретенного по причине огрэкления легких, должно преуспевать в проверке по Телосложению каждый раз, когда совершает действие Рывок. При провале действие не может быть совершено. Если существо пытается прочитать заклинание, требующее вербального компонента, оно должно преуспеть в проверке по Телосложению, или не сможет сотворить заклинание, проваливая его и не получая эффекта. Сложность для каждой проверки равняется 10 + уровень истощения существа.

Если уровень истощения существа падает ниже 1, оно перестает страдать от болезни и становится иммунным к ней в течение недели. Дерро и дуэргары адаптировались к огрэклению легких и совершают проверки по Телосложению с преимуществом. Любое заклинание или эффект, излечивающий болезни, также излечивает и огрэкление легких, снимая все уровни истощения, приобретенные по его причине.

Лидер каменных гигантов Говорящий с Камнями Хграам – жрец Скорэуса Каменнокостного, бога этого народа. Хграам мудр и всезнающ. Он чувствует, что некое великое зло пробуждается в Подземье, но не подозревает о том, насколько опасна угроза. Гиганты встанут на защиту Грэклстью, если какие-либо демоны осмелятся вторгнуться, но они не знают, какая опасность угрожает городу изнутри.

Хранители Пламени

Этот орден клириков-психоников заботится о нуждах Темберчода, обладая огромным влиянием и помогая Хоргару V избегать махинаций Совета Савантов. Хранители Пламени в настоящее время отвлечены своей продолжающейся враждой с Серыми Призраками, недавно укравшими драгоценное яйцо дракона, из которого мог вылупиться возможный преемник Темберчода. Усложняет ситуацию то, что сам Темберчод становится все сильнее и начинает приобретать стойкость к уговорам, умиротворениям и психическим манипуляциям клириков.

Темберчод Змей Кузнец

Этот взрослый красный дракон поддерживает огонь в кузницах города, получая взамен сокровища, еду и постоянные ухаживания. Темберчод, как и другие змеи кузнецы до него, не знает о том, что его убьют до того, как он станет слишком сильным, заменив новым детенышем. Его преемник был украден Серыми Призраками у Хранителей Пламени, так что драконья династия может прерваться.

Змей Кузнец начинает выходить из-под контроля Хранителей. Он стал задумываться о том, почему он должен принимать жалкие пригоршни золота и съедобных рабов, когда он может просто силой поставить город на колени и получить все, чего желает. Пока что его действия ограничиваются наплевательским отношением к дуэргарам и тем, как много Хранители говорят «от его имени». Но он начал проявлять интерес к делам Грэклстью и возможности приобрести новых слуг кроме Хранителей Пламени, используя то, что он периодически прогуливается по городу, поддерживая пламя кузниц, для поиска перспективных подчиненных.

Серые Призраки

Серые Призраки – единственная гильдия воров в Грэклстью и Глубинном Королевстве. Ее члены – отверженные дерро и дуэргары, плюс, изредка, сбежавшие рабы.

Хранители Пламени поймали и казнили прошлого лидера Серых Призраков, который украл яйцо дракона, но так и не смогли найти где оно находится. Безжалостная месть заставила воров прятаться и ограничить деятельность, но они упорно продолжают существовать благодаря трем савантам дерро, являющимся нынешними их лидерами: Асквилу [Uskvil] и двум сестрам близнецам Алиинке [Aliinka] и Забриске [Zubriska].

Убийцы с Пустыми Ножнами

Форак-Эрач-Нэк («Убийцы с Пустыми Ножнами» на Всеобщем) [Forak-Erach-Naek («Empty-Scabbard Killers»)] – городская легенда Грэклстью, их название происходит от древнего, полузабытого диалекта Дварфийского. Это орден психоников-ассасинов, практикующих дисциплины, неизвестные даже самому смышленому дерро или мудрейшему жрецу. Эти убийцы вели свои дела веками, их мотивы неизвестны, а методы непостижимы.

Нисходящая спираль

Безумие лордов демонов еще не полностью заполнило Грэклстью, но оно укрепилось в работе дерро и их савантов.

Отколовшаяся политическая группировка Совета Савантов начала служить Демогоргону еще до нынешнего кризиса, и их нечестивые ритуалы ускорили распространение безумия по городу. Более того, географическая и социальная разделенность города ощущается сильнее из-за двойственной сущности Демогоргона. Культисты дерро планируют преподнести весь город своему новоприбывшему господину.

Во многих НИП-дуэргарах, с которыми взаимодействуют персонажи, проглядываются первые признаки заражения. Несмотря на то, что безумие еще не полностью завладело ими, это проявляется в поведении, например, как в теории заговора Эррде Блэкскалл, коррупции Горглака и паранойе Гартоккара Ксандорна.

Убийцы с Пустыми Ножнами – **дуэргары клинки души** [duergar soulblade] (см. приложение С), которые бродят по улицам Грэклстью, выискивая психически одаренных детей, чтобы похитить их и тренировать. Они также ищут достойных каласаабраков (см. ниже), предлагая им присоединиться к новому сообществу, с помощью которого они смогут нанести ответный удар тем, кто изгнал их.

Жизнь в Городе Клинков

Дуэргаров называют серыми дварфами не только из-за цвета их кожи, а еще и из-за их безрадостного образа жизни. У дуэргаров нет времени на веселье, но их культура не менее богата и сложна, чем у других народов, и это хорошо заметно по Грэклстью.

В Городе Клинков труд никогда не прекращается, и серые дварфы гордятся своей производительностью и идеальностью работы, в то время как ненавидят бездельничество и беспечность. Они – безжалостные хозяева для своих рабов и дерро, тяжело трудящихся и страдающих под их началом.

Строгая иерархия

По внешнему виду и поведению можно сделать вывод, что каждый дуэргар знает свое место и принадлежность. Будь то отдельные личности, семьи или целые кланы, дуэргары, находящиеся ниже по социальной лестнице, чем другие, никогда не будут поднимать свое положение через интриги и хитрости. Вместо этого они засучат рукава и начнут работать усерднее, чтобы укрепить свой статус через результаты труда.

Вся честь и честность, с которой дуэргары относятся друг к другу, не распространяется на чужаков. Серые дварфы постоянно пытаются обмануть покупателей своих товаров и находят любое оправдание тому, что порабощают слабых или уязвимых случайных посетителей, включая искателей приключений.

Хоть ими и не движет тщеславие, но дуэргары очень горды своей работой, и похвала качества дуэргарских изделий может порой помочь чужакам в сделках с серыми дварфами.

Пропитание

Кланы дуэргаров используют пещеры под Грэклстью и выбирают самые отдаленные из них для выращивания различных растений и грибов. Этот сбор урожая дополняется мясом зверей и Подземья и рыбой из Тёмного Озера. Даже дуэргары не рискуют пить воду из Тёмного Озера, и, учитывая редкость чистых источников, народ Грэклстью покрывает этот дефицит Тёмноозерным Портером – элем, который варит клан Мазгардт.

Изгои

Нижнюю ступень общества Грэклстью в основном занимают нищие дерро. Порабощенные дуэргарами много веков назад и затем освобожденные, дерро не могут заполучить достойную работу, и их права едва ли признаются дуэргарами. Даже рабы удостоены лучшего отношения. Дерро живут подобно паразитам, ограничиваясь лачугами, возведенными под стенами Желоба Ладагайера [Laduguer's Furrow] вокруг Района Западной Расщелины [West Cleft District] и Района Восточной Расщелины [East Cleft District].

Другая разновидность изгоев – это те дуэргары, которые опозорили свой клан настолько сильно, что лишились всего, кроме своих жизней: калассабраки, что переводится с дварфийского как «порченный, которому не следует доверять». Они избегаемы другими дуэргарами, и многие из них в итоге кончают жизнь самоубийством вместо того, чтобы жить без своих родных и своего клана. Те, кто продолжают жить, становятся грубыми и замкнутыми, многие покидают Грэклстью в качестве искателей приключений или отшельников, или связываются с преступным миром и живут в тенях. Среди членов Серых Призраков и Убийц с Пустыми Ножнами присутствует некоторое количество калассабраков, коих больше не связывает клятва, честь и долг.

Религия

Дуэргары не молятся, но их религия тесно связана с повседневной жизнью. В Грэклстью поклоняются следующим божествам.

Ладагайер [Laduguer]**.** Божество дуэргаров, покровительствующее уверенности в своих силах, защите и выживанию. Его клирики принимают домен Войны.

Глубинная Дуэрра [Deep Duerra]**.** Некогда смертная дочь Ладагайера, ставшая впоследствии божеством, покровительствует объединению и господству. Она также принадлежит домену Войны.

Диринка [Diirinka]**.** Божество дерро, предавший своего брата-близнеца Диинкаразана ради секретов магии. Он покровительствует жестокости, безумию и ловкости. Его клирики принимают домен Обмана.

Скорэус Каменнокостный [Skoraerus Stonebones]**.** Каменные гиганты почитают Короля Камней, бога захороненных вещей, клирики которого принимают домены Знания и Жизни. Говорящий с Камнями Хграам, могущественный заклинатель, единственный жрец Скорэуса в Грэклстью.

Закон и порядок

Мелкие преступления в Грэклстью относительно редки. Дуэргары живут по строгому кодексу чести, и их законы немногочисленны, просты и практичны. Как стража, так и обычные граждане, могут становиться невидимыми и наблюдать, что помогает держать потенциальных преступников в неуверенности и страхе. Помещик имеет право наказать любого члена его или ее клана, совершившего преступление, однако межклановые преступления отдаются на суд Совета Помещиков, который решает вопросы быстро и жестко. Кодекс наказания прост. Так как посрамление, насилие и тюремное заключение являются тратой ресурсов и ослаблением общества, дуэргары, совершившие преступление, приговариваются к смертной казни. Неумышленное преступление несет за собой компенсацию имуществом или работами, эквивалентными нанесенному ущербу. Дерро, рабы или чужаки, совершившие преступление, могут быть убиты на месте присутствующими дуэргарами.

Грэклстью

Популяция: 10 000 дуэргаров, 2 000 дерро, 50 каменных гигантов, неизвестное количество рабов (квагготов, гримлоков, орков, щитовых дварфов, свирфнеблинов, несколько кобольдов и гоблиноидов)

Правительство: Абсолютная монархия

Защита: Большая регулярная армия со специализированными корпусами; каждый дуэргар проходит боевые тренировки, и граждане города представляют собой грозное ополчение

Торговля: Оружие и броня высокого качества; различные грибы, плесень, и экзотические существа в качестве пищи; торговля проходит с Подземьем и поверхностью

Организации: Совет Помещиков, Совет Савантов, Совет Торговцев, Хранители Пламени, Клан Кэирнгорм, Серые Призраки и др.

Пещера, в которой располагается Грэклстью, разделена на две части разломом, который называется Желобом Ладагайера в честь божества дуэргаров. Северная часть состоит из Северожелобного Района, являющегося домом для работников и кланов, занимающихся мелкими ремеслами, и Района Тёмного Озера [Darklake District], открытого для чужаков, где городские торговцы ведут дела с гостями. Как и подобает крупному поселению в опасном мире, Грэклстью не ограничивает персонажей в оружии и снаряжении, которое они могут принести или продавать.

Двенадцать каменных мостов ведут на Югожелобный Район, а еще южнее расположен Район Флоустоун. Эти места занимают более престижные кланы, а также более крупные кузницы и плавильни, пламя в которых разжигает Темберчод. Логово Змея Кузнеца и комплекс пещер, которые каменные гиганты клана Кэирнгорм называют своим домом, прилегают к этим районам.

Добро пожаловать в Город Клинков

Проход в город должен оказаться первым препятствием, которое предстоит преодолеть персонажам в Грэклстью. Если они не воспользуются советами Баппидо прибыть в город с Тёмного Озера (или если сами не догадаются этого сделать), персонажи прибудут к вратам (см. «Прибытие в Грэклстью» выше в этой главе).

Городские врата

По причине прагматичной натуры дуэргаров, все врата схожи друг с другом для обеспечения легкого ремонта и упрощения тренировки стражей.

> Пол под вашими ногами становится более гладким и плоским, приятная перемена после неровной дороги, которая успела вас утомить. Со временем плитка становится заметнее, указывая правильный путь. Вы начинаете замечать светло-голубые огоньки вдалеке, слишком равномерно расположенные для обыкновенных фосфоресцирующих грибов.
>
> Эти огоньки на самом деле – настоящие фонари, которые располагаются по обе стороны каменных врат, преграждающих дальнейший путь по тоннелю. Прежде чем у вас появляется возможность обследовать причудливую резьбу на вратах, грубый голос шепчет из щели в стене пещеры, которой тут раньше не было.

> «Назовите свои имена и цель прибытия!», приказывает голос на дварфийском. Открываются другие похожие щели, из которых показывается дюжина наконечников арбалетных болтов. Позади вас раздается металлический лязг, и вы замечаете группу из шести тяжело экипированных дварфов, появляющихся, словно из воздуха, и их мечи направлены на вас из-за крепких металлических щитов.

Когда персонажи впервые добираются до дороги, семеро **дуэргаров** [duergar] в невидимости начинают следовать за ними, наблюдая с безопасной дистанции. Еще двенадцать солдат **дуэргаров** [duergar] располагаются в караульных помещениях, скрытых в каменных стенах пещеры, и целятся в группу из тяжелых арбалетов. Дуэргары настроены враждебно, и стражник, разговаривающий с персонажами, внимает каждому ответу, который дают персонажи. Один из персонажей может взять лидерство в переговорах на себя и совершить проверку Харизмы Сл 15 (Обман и Убеждение включительно; на Запугивание или Выступление отреагируют пренебрежением). В зависимости от того, насколько правдоподобной окажется история группы и от того, как ведут себя другие искатели приключений, вы можете дать персонажу преимущество или помеху на проверку.

Стража неохотно впустит персонажей, если проверка будет успешной, и запрещают пройти при провале. Если проверка провалена на 5 или более, стража арестует персонажей, оповестив их о том, что теперь они рабы дуэргаров (см. «Поимка в плен» далее).

Когда персонажи в первый раз входят в город или им дают от ворот поворот, тайная дверь в стене открывается, и появляется Горглак, **дуэргар Каменный Страж** [duergar Stone Guard] (см. Приложение С).

> «Что ж.» Дуэргар снимает свой шлем, и вы видите серую кожу, присущую его народу. Он задумчиво поглаживает свою белую бороду, подходя ближе, и начинает говорить тише, переключаясь на всеобщий. Вы чувствуете себя неуютно из-за его хитрого взгляда и улыбки. «Вы, несомненно, лжете. Я должен отправить вас в загон рабов, но... вы меня заинтересовали. Найдется ли у вас что-то, что стоит вашей свободы?»
>
> Дуэргар ожидает вашего ответа, он пристально смотрит на каждого из вас и улыбается в предвкушении.

При наличии в группе Топси и Турви, Сарита Кзекарита, Джимджара или Баппидо, они могут прошептать персонажам, что редкий дуэргар так коррумпирован, как Горглак. Успешная проверка Мудрости (Проницательность) Сл 12 позволит персонажам заметить, что Горглак присматривается к оружию искателей приключений (в особенности к оружию дроу или любому магическому оружию, которое у них может быть), и есть нечто странное в его поведении. Безумие, пробравшееся в Грэклстью сделало Горглака одержимым редким оружием. Он способен пойти на многое, чтобы заполучить новое изысканное оружие для своей растущей коллекции.

Если персонажи отдадут Горглаку стоящее оружие, они смогут пройти через врата. В противном случае, один из персонажей должен будет преуспеть в проверке Харизма (Убеждение) Сл 13, иначе они оскорбят Горглака, и он арестует группу. Если персонажи будут слишком открыто рассказывать об этих переговорах, Горглак арестует их и притворится, что ничего не говорил.

Если Горглак сочтет взятку, предложенную персонажами, привлекательной, он откажется принимать ее прямо здесь, и вместо этого скажет им найти некого Верца Салтбарона в Доках Тёмного Озера и передать взятку ему. Он скажет персонажам, что зайдет к Верцу после окончания своей смены и проверит результат, и если окажется, что персонажи не сделали этого, то он найдет их и арестует.

Персонажи, прошедшие через врата, будут сопровождаться четырьмя **дуэргарами** [duergar] стражниками, двое из которых невидимы. Как только группа достигает границы района, стража уходит и возвращается на свой пост.

Доки Тёмного Озера

Прибытие в Доки Тёмного Озера [Darklake Docks] требует совокупности умения, изобретательности и удачи. Наблюдение здесь не настолько строгое, потому как стража Надозерной Крепости может заметить любую очевидную угрозу, приходящую с воды.

> После часов напряженной навигации вы мельком увидели вдалеке проблеск оранжевого света. Вскоре вы услышали тихое эхо металлического стука, которое становилось громче по мере вашего приближения.
>
> Свет огня освещает массивные колонны со строениями, окружающими их подножия. Холодный воздух Подземья становится теплее даже на таком расстоянии, и вашему взору открываются разнообразные пристани из зархвуда, камня и кусков скал, выступающие из краев просторной пещеры.

Когда персонажи подплывут поближе, они смогут увидеть, что восточные доки менее людные. Если Баппидо вместе с ними, он проведет их к пристани из необработанного булыжника на восточном крае пещеры. В противном случае, персонажи должны совершить успешную групповую проверку Ловкости (Скрытность) Сл 14 или Мудрости (Выживание) Сл 15, чтобы безопасно и незаметно проплыть к пустой пристани. Если групповая проверка провалена, ближайшие стражники замечают персонажей, но не начинают их воспринимать как угрозу сразу. Так или иначе, вы можете решить давать персонажам помеху на любые проверки неприметности в первый день пребывания в Грэклстью.

Поимка в плен

Даже после того, как персонажам удается пройти в город, им следует быть осторожными, так как дуэргары будут искать малейшего повода, чтобы арестовать их. Даже попытка торговаться с дуэргарским торговцем может стать причиной внимания стражи. При поимке на воровстве следует смертная казнь прямо на месте, но стражники или жертвы грабежа могут решить, что порабощение окажется выгоднее, так что персонажей могут заковать в кандалы и увести из Района Тёмного Озера. Сопротивление аресту – воистину плохая идея, так как каждый дуэргар в округе станет подкреплением.

Если персонажей арестовали, вы можете прервать их транспортировку случайным событием или направить их к другим запланированным событиям. «Неистовствующий гигант» – наиболее подходящие для этого событие (которое проходит в Районе Тёмного Озера). Кроме того, агенты Хранителей Пламени могут остановить стражников, прежде чем те отведут персонажей в Надозерную Крепость (см. подробности относительно заинтересованности хранителей в чужеземных наемниках в секции «Логово Темберчода»).

Возможные предложения трудоустройства на Базаре Клинков также можно использовать в качестве своевременного освобождения персонажей. В противном случае, их приведут в Надозерную Крепость, на допрос к Эррде Блэкскалл.

Обратите внимание, что, если персонажи попали в город после драки на воротах, где, вероятно, погибло несколько дуэргаров, население будет жаждать крови персонажей, однако в результате может оказаться так, что они будут свободно разгуливать, размахивая значками, выданными Эррде. Дуэргары подчиняются закону и будут обязаны помогать персонажам, но превозмогая ненависть, и это должно быть заметно. Также такой поворот дела вряд ли добавит Эррде популярности.

Позже персонажи отправляются в гетто дерро. Там в результате стычек с отправленными дуэргарами персонажами несколько дерро также может погибнуть, что, учитывая нынешнее ментальное состояние дерро, может вызвать широкомасштабные беспорядки, когда дерро толпой вылезают из своего гетто в город и начинают драться с жителями из-за того, что дуэргары, которых дерро и так ненавидят, еще и отправили каких-то убийц в гетто. Дуэргары, вероятно, одолеют дерро и загонят их обратно, но ценой жертв. Люди станут роптать на капитана стражи, которая не только оставила безнаказанным убийство приключенцами стражи на воротах, но и отправила их в гетто, разворошив осиное гнездо. Пока дело не переросло в революцию, король приказывает арестовать Эррде, ее судят в тот же день, признают виновной и приговаривают к обезглавливанию на городской площади.

Все это происходит пока персонажи ходят по тоннелям. Выйдя наружу, они оказываются сразу же арестованными, и значки уже не помогают так как арест санкционирован самим королем. Если у них есть драконье яйцо, его конфискуют. Персонажей ведут в крепость короля и проводят мимо площади, на которой как раз казнят Эррде. Аудиенция с королем становится формальностью, так как он контролируется суккубом и прикажет казнить их следующим утром.

Если персонажи заметят, что король не в себе, у них будет один шанс исправить ситуацию. Если они не заметят или им это не удастся, их помещают в камеры. Дальнейшее приключение здесь превращается в побег из тюрьмы, после чего персонажи могут обратиться к Темберчоду и рассказать ему о местонахождении яйца в обмен на его помощь. Если яйцо при них, они могут отдать его дракону, и тот его уничтожит. После этого дракон может наброситься на Гартоккара и короля, в зависимости от того, что ему рассказали персонажи. Если яйца при них нет, то дракон допросит Гартоккара, и тот в итоге расскажет правду. В любом случае дракон позволит персонажам покинуть город или по крайней мере им никто не станет мешать в тот момент, когда дракон разносит город.

Район Тёмного Озера

Район Тёмного Озера создает ложное впечатление открытости. Улицы относительно широкие для прохода телег и повозок торговцев, а строения вокруг сталагмитов расположены не так плотно друг к другу, как в южных районах. Однако открытость не означает приветливость. Дуэргары, ведущие дела здесь, относятся с подозрением к любым чужестранцам, которые по закону за пределы этого района не допускаются.

Вас обдает порывом теплого ветра вместе с едким смогом, из-за которого вам становится труднее дышать. На берегу Тёмного Озера расположилось нагромождение зданий и улиц. На воде отражается свет бесчисленных огней, горящих по всему городу внутри полых колонн и сталагмитов.

Несмотря на переполненные улицы, вы легко двигаетесь сквозь шумную толпу покупателей, торговцев и рабов. Вы здесь не единственные чужаки, в толпе вы различаете дроу, свирфнеблинов, дерро, орков и другие расы. Голоса толпы мешаются с отдаленным стуком молотов, создавая несмолкающий, раздражающий шум.

За стенами, отделяющими Район Тёмного Озера от остальной части города, находятся доки, торговые лавки и магазины. Многие торговцы-дуэргары, наряду с дроу, свирфнеблинами, орками и другими, обращают мало внимания на персонажей, если, конечно, те не желают что-нибудь купить или продать.

Стража у врат ясно дает понять, что не-дуэргаров дальше Района Тёмного Озера не пускают, и персонажем лучше попытаться узнать дорогу у других чужаков, чем привлекать внимание местных дуэргаров. Если персонажи захотят продать что-нибудь из своего имущества, их направят на Базар Клинков. Чтобы узнать слухи и поесть, рекомендуется отправиться в таверну Сломанный Шпиль, а ночлег для не-дуэргаров можно получить в гостинице Логово Гохльборна.

Пока персонажи перемещаются из одного места в другое, находясь в Районе Тёмного Озера, в любой момент они могут стать свидетелями одного или более из следующих событий.

Неистовствующий гигант

Это событие инициирует возможные дополнительные квесты, с помощью которых персонажи могут узнать о влиянии Демогоргона в Грэклстью. Вы можете начать это событие в любое время, когда персонажи находятся в городе. Если отложить его на потом, персонажи получат возможность заметить различные мелочи, нехарактерные для дуэргаров, а если его использовать сразу, это может помочь персонажам избежать порабощения, если их арестовали во время пребывания в Грэклстью.

Ритмичный звук стука молотов, исходящий из кузниц, на секунду заглушается громогласным ревом и звуком осыпающегося камня. Дуэргары и посетители города обернулись посмотреть на то, как двухголовый гигант с серой кожей прорывается через врата, издавая безумные вопли, размахивая руками и ногами, осыпая площадь камнями и щебнем. Он задевает дуэргарского солдата, искалеченное тело которого летит и приземляется рядом с вами с отвратительным хрустом.

Каменный гигант из Пещеры Кэирнгорм [Kairngorm Cavern] стал жертвой демонического проклятия, из-за которого у него также выросла искореженная вторая голова. Успешная проверка Мудрости (Проницательность) Сл 12 позволит определить, что гигант обезумел и напуган. Используйте характеристики **каменного гиганта** [stone giant] со следующими модификациями:

- Гигант получает преимущество на проверки Мудрости (Восприятия) и спасброски против ослепления, очарования, страха, оглушения и потери сознания.
- Гигант не вооружен. В качестве действия, он может совершить две безоружные атаки (+9 к атаке, досягаемость 10 футов, одна цель). Каждым попаданием гигант наносит урон 13 (2к6 + 6) дробящий.

Происшествие проходит на площади, поэтому есть достаточно места для маневра у различных участников боя.

Гигант двигается по направлению к персонажам и набрасывается на них. Два **дуэргара** [duergar] стражника и два **дуэргара ксаррорна** [duergar xarrorn] (см. Приложение С) реагируют на рев гиганта и присоединяются к битве во втором раунде. Они хорошо натренированы и пытаются выложиться на полную, чтобы помочь, но, чтобы избежать излишнего усложнения столкновения, сделайте так, что они действуют последними в раунде и наносят суммарно ровно 10 единиц урона гиганту каждый раунд.

Прохожие тут же находят укрытие, но **дуэргары** [duergar] граждане готовы напасть, если стража потерпит неудачу в устранении угрозы. Гигант игнорирует атакующих издалека персонажей и хаотично атакует кого попало в ближнем бою, включая дуэргаров. Как дуэргары, так и гигант, сражаются до тех пор, пока у них не станет 0 хитов.

Развитие событий

Без помощи персонажей стража и граждане одолеют гиганта, но понесут некоторые потери. Если персонажей сопровождают стражники в момент атаки гиганта, то эти стражники окажутся теми, кто вступит в бой с гигантом. Персонажи могут воспользоваться этим, чтобы сбежать, либо же могут помочь, с учетом помехи на броски атаки, если они в кандалах. Дуэргары прагматичны, и освободят тех персонажей, которые помогают им победить гиганта, но попытаются арестовать их снова, как только битва окончится.

Как только обезумевший гигант будет побежден, другой каменный гигант войдет через разрушенные врата, но этот вполне в своем уме. Он подходит к павшему гиганту вместе с тремя **дуэргарами Каменными Стражами** [duergar Stone Guard] (см. Приложение С).

Стражи, сражавшиеся вместе с персонажами, объясняют прибывшим ситуацию, не преуменьшая и не преувеличивая того, что сделали персонажи. Персонажи могут поговорить с новоприбывшим гигантом в то время, как дуэргары совещаются. Гигант представляется как Дорхан, подмастерье Говорящего с Камнями Хграама. Он объясняет, что павшего гиганта зовут Рихаад, и что он был еще одним подмастерьем Говорящего с Камнями. Рихаад «общался с камнями» в Пещере Кэирнгорм в тот момент, когда он обезумел, отрастил вторую голову и выбежал из пещеры.

Если до этого группа не была арестована и не участвовала в бою, Каменные Стражи начнут расспрашивать обывателей, которые станут указывать на персонажей, так как те в городе новоприбывшие.

Если персонажи оглушают Рихаада вместо того, чтобы убивать его, благодарный Дорхан попросит их посетить Пещеру Кэирнгорм перед уходом из города. Влиятельность Говорящего с Камнями означает, что Каменные Стражи будут сопровождать персонажей на встречу с ним, несмотря на то, что это им явно не приносит удовольствия.

Награда опытом

Поделите поровну 1740 опыта между персонажами, если они сразили двухголового каменного гиганта вместе со стражей.

Гости Каменной Стражи

Вне зависимости от того, при каких обстоятельствах Каменная Стража заинтересуется в группе (включая арест и помощь в сражении с неистовствующим каменным гигантом), персонажей будет сопровождать отряд дуэргаров на пути к Надозёрной Крепости для последующего допроса.

Начиная с этого момента, приключение может принять различные пути развития, в зависимости от того, как вы хотите продолжить игру. Поговорите с игроками об их предпочтениях, либо сами решите, что случится далее:

- Гартоккар Ксандорн вмешивается от имени Хранителей Пламени, и он может устроить встречу с Темберчодом (см. «Логово Темберчода»).
- Персонажи могут продолжить идти к Надозерной Крепости и встретиться там с капитаном Эррде Блэкскалл (см. «Надозерная Крепость»).
- Разведчик дроу Ксалит подходит к Каменной Страже, называя персонажей сбежавшей собственностью его госпожи Ильвары (см. «Признаки Преследования» в разделе «Базар Клинков»). Каменная Стража арестовывает персонажей и доставляет их в Надозерную Крепость, после чего ожидают переговоров с дроу. Тут же они встречают капитана Эррде Блэкскалл.
- Дроки (см. «Дроки» в разделе «Базар Клинков») случайно сталкивается с патрулем, отвлекая их, что дает персонажам возможность сбежать.
- Успешная проверка Харизмы (Убеждение) Сл 15 убеждает Каменную Стражу не арестовывать персонажей при том условии, что они посетят Надозерную Крепость, как только закончат свои дела в Грэклстью. За группой продолжат наблюдать невидимые **дуэргары Каменные Стражи** [duergar Stone Guard] (см. Приложение С). Если становится похоже на то, что персонажи сделали в городе все, что им было нужно, невидимые дуэргары напомнят им об обещании посетить Надозерную Крепость.

Базар Клинков

Этот рынок назван в честь самого распространенного товара, предлагаемого дуэргарами, но в здешних лавках, а также палатках приезжих торговцев, продается почти все, что доступно в городе. Отовсюду слышатся пылкие споры, в основном на дварфийском, которые почти заклушают звуки стука молотов, и толпа предоставляет удобный шанс скрыться от преследования.

Персонажи могут продать здесь свои ценные вещи. На Базаре Клинков можно приобрести немагическое оружие, броню и щиты.

Безумие торговцев

Персонажи, внимательно наблюдающие за происходящим на базаре, могут заметить некоторые странности:

- Дуэргарский торговец не перестает оскорблять клиентов, желающих что-либо продать, но превращается в олицетворение вежливости, если те хотят что-то купить.
- Некоторые торговцы дуэргары называют разную цену каждый раз, когда их спросишь об одной и той же вещи, и настаивают, что это персонажи всё время меняют условия сделок.
- Дуэргарский торговец становится невидимым в процессе совершения сделки, но при этом продолжает разговаривать так, словно ничего не произошло.
- Дуэргарский торговец угрожает убить персонажей (это такой метод торговаться), после чего отрицает все сказанное им.
- Дуэргарский торговец постоянно спрашивает мнение своего несуществующего брата-близнеца, уверяя, что тот невидим.

Сделка Ильзы

Ильза Хенстак – женщина дуэргар, член Совета Торговцев. Она хитрый хозяин каравана, гордящаяся тем, что всегда прибывает к нужному месту раньше срока. Если персонажи будут спрашивать кого-либо о том, как выбраться на поверхность, их будут направлять к Ильзе. Так как в ближайшее время у нее не намечается дел, она делает персонажам предложение.

Дроки

Ильза приглашает персонажей в свой хорошо охраняемый офис, где она показывает им горку монет и драгоценных камней со всех концов света на поверхности. Среди сокровищ множество монет из различных металлов общей стоимостью в 80 золотых монет, три золотых кольца стоимостью 25 золотых монет каждое, и два инкрустированных драгоценными камнями ожерелья стоимостью 250 золотых монет каждое. Она отследила, что это всё пришло от дерро, которые расплачивались этим за еду. Если персонажи смогут выяснить, каким образом дерро достают монеты и драгоценности с поверхности, Ильза поделится информацией о по крайней мере следующей части их путешествия, ведущей в Блингденстоун (см. главу 6) и Вормрайтингс (см. главу 12).

Дроки

Внимательные персонажи могут заметить любопытную личность, шныряющую между лавками и магазинчиками на Базаре Клинков. Каждый раз, когда они приходят на базар, есть шанс 20%, что они увидят дерро в тряпье, стилизованном под причудливый костюм, носящего широкополую шляпу, в тулью которой вшиты два щупальца смещающегося монстра [displacer beast]. На его плече висит большая сумка и он постоянно бормочет сам с собой.

Побег Баппидо

У Баппидо есть свои тайные дела в Грэклстью. Если он все еще с группой, то он будет искать первую же возможность для того, чтобы ускользнуть и вернуться к своему скрытому убежищу и «святилищу» в Тоннелях Ворлстоун (см «Тоннели Ворлстоун»).

Дуэргарские торговцы смотрят на этого дерро пренебрежительно, и никто не хочет говорить о нем с персонажами. Если персонаж спросит о нем в Логове Голброрна, успешная проверка Харизмы (Убеждение) Сл 12 позволит узнать его имя – «Дроки», а также то, что он является курьером и поставщиком продовольствия, работающим на клиентов с дурной репутацией.

Поиск **Дроки** [Droki] (см. Приложение С) является целью задания От Эррде Блэкскалл (см. «Надозерная Крепость») и Гартоккара Ксандорна (см. «Логово Темберчода»), однако если персонажи будут открыто преследовать курьера, он убежит в Район Западной Расщелины. Преследующие персонажи быстро потеряют его след после того, как он скроется в толпе. См. «Поиск Дроки» в разделе «Тоннели Ворлстоун», чтобы узнать больше информации о том, что носит с собой Дроки, в том случае, если персонажи поймают его.

Признаки преследования

Если персонажи прибывают в Грэклстью с уровнем преследования 3 или выше (см. «Преследование дроу» в главе 2), то это значит, что Ильвара уже отправила группу на опережение, правильно догадавшись о том, что беглецы будут искать укрытия у дуэргаров.

Персонажи со значением пассивной Мудрости (Восприятие) в 15 или выше заметят шесть **дроу** [drow], высматривающих их на Базаре Клинков. Одна из них – Ксалит Маск'ил'ир [Xalith Masq'il'yr] – женщина дроу, заключившая союз с Домом Миззрим. Кто-либо из НИП-компаньонов группы, знающий дуэргаров достаточно хорошо, может догадаться, что эти дроу не хотят привлекать внимания дуэргаров к своему «пропавшему имуществу». В противном случае, им придется заплатить серым дварфам в качестве награды за поимку искателей приключений. Это дает персонажам шанс избежать встречи со своими преследователями, но им придется держаться вне зоны их видимости.

Ксалит будет разговаривать с дуэргарами только в том случае, если персонажи будут арестованы. В противном случае, она отправит посланника к Ильваре и постарается сделать так, чтобы персонажи никуда не ушли без ее ведома. Если персонажи не смогут укрыться в городе (см. «Грэклстью и Преследование дроу» выше в этой главе), их уровень преследования будет увеличиваться на 1 каждые 1к4 дней до того момента, как прибудет Ильвара.

Либо же персонажи могут взять инициативу в свои руки. Персонажи могут найти способ без лишнего шума нейтрализовать Ксалит и ее отряд, к примеру, подставив их, чтобы они испортили инвентарь дуэргарского торговца, или заставить их выйти за пределы Района Тёмного Озера, куда запрещено идти даже дроу. Такие действия уменьшают уровень преследования на 2. Так или иначе, если между персонажами и дроу завяжется сражение, отряд из пяти **дуэргаров Каменных Стражей** [duergar Stone Guard] (см. Приложение С) и пяти воинов **дуэргаров** [duergar] прибудут спустя 1к4 раундов и арестуют всех (см. «Поимка в плен»).

Пивоварня Тёмного Озера

Огромная, обветшалая пивоварня, построенная из каменных блоков, сложенных так, чтобы получались стены между окаменевших стволов небольшого леса гигантских грибов. Большие медные чаны источают пар, наполняющий воздух сильным запахом дрожжей. Дюжины медных бочек стоят рядом, и крепкие серые дварфы, словно пчелы в улье, работают здесь: разваривают грибы, перемешивают бродильные

массы и наполняют бочонки свежесваренным элем. Этот комплекс – рабочее место и дом Клана Мазгардт, занимающегося тем, что варят эль под названием Тёмноозерный Портер, а также контролем импорта другого спиртного. Не-дуэргары не являются желанными гостями в пивоварне.

Доки Тёмного Озера

В этих доках, в основном, стоят плоскодонные плоты из зархвуда и плоты из лакированных грибов-дождевиков. На некоторых из этих ветхих суден есть весла или гребные колеса. Эти плоты выглядят ненадежно, но на них могут перевозиться тонны товаров.

Персонажи выходят на сушу на самой восточной пристани, неподалеку от Логова Голброрна, если они прибывают в Грэклстью по Тёмному Озеру. Если вместо этого они прибыли через врата, успешно подкупив Горглака, они должны прийти туда в поисках Верца Салтбарона, его связного.

Помешать наемным убийцам

Персонажи замечают дуэргарского мужчину торговца на краю пристани. Внезапно, два невидимых **дуэргара клинка души** [duergar soulblade] (см. Приложение С) появляются рядом с ним и наносят удар исподтишка светящимися мечами. Лица наемных убийц скрыты за масками и капюшонами. У персонажей есть 2 раунда, чтобы успеть отвлечь их до того, как они добьют торговца.

Этим торговцем является Верц Салтбарон. Если персонажи спасают его, он неохотно отблагодарит их и скажет, что понятия не имеет, почему стал целью наемных убийц. Успешная проверка Мудрости (Проницательность) Сл 12 позволит узнать, что он лжет. Он покидает место происшествия, но не ранее, чем скажет персонажам найти его в Сломанном Шпиле, где он сможет должным образом наградить их.

У персонажей будет 1 минута на то, чтобы обыскать наемных убийц, прежде чем прибудет патруль из четырех **дуэргаров** [duergar]. Им не удастся найти светящиеся клинки наемников, однако один из них имел при себе кусок пергамента из рыбьей чешуи, на котором древесным углем изображен портрет, напоминающий Верца.

Доступ к Тоннелям Ворлстоун

Спрятанная сразу же за самой восточной пристанью, находится нерабочая дренажная труба, являющаяся проходом Серых Призраков в тайную систему пещер под Грэклстью (см. «Тоннели Ворлстоун»). Потребуется успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 15, чтобы заметить трубу за грудами мусора. Внутри нее отодвигающиеся прутья блокируют проход шириной 5 футов, но, если их отодвинуть сработает тревога, которая оповестит Серых Призраков, находящихся в пещерах. Персонаж может заметить тонкий провод на верхней части одного из прутьев, активирующий тревогу, при успешной проверке Мудрости (Восприятие) Сл 14, и обезвредить ее с помощью успешной проверки Ловкости Сл 12 при использовании воровских инструментов.

Через 100 футов в трубе находится люк, ведущий в необработанный проход. Лестница ведет на 80 футов вниз к следующему люку, который ведет в зону 8 Тоннелей Ворлстоун.

Надозерная Крепость

Dunglorrin Torune, что переводится как Надозерная Крепость, является крепостью и храмом, посвященным Ладагайеру, высеченным в сердце массивного сталагмита на берегу Тёмного Озера. Также это дом Глубинного Короля и центр правительства. Данглоррин Торун ощетинился трубами кузниц, из которых идет дым, и уступами, с которых катапульты могут метать камни в нападающие с озера корабли (при необходимости, используйте характеристики баллист [mangonel] из главы 8 в *Руководстве Мастера*).

Призыв Каменной Стражи

Если персонажи арестованы, их доставляют в подземелья крепости, где они получают возможность заслужить свободу через службу Каменной Страже.

> После долгого ожидания в камере подземелья, выдолбленной в стене из удивительно плотного камня, вас доставляют в тёмный кабинет, где вы встречаете внушительную женщину серого дварфа. Она полностью одета в броню и носит знаки отличия, которые вы не замечали доселе ни у одного дуэргара. Вместе с ней два Каменных Стража, оставшиеся у двери.
>
> «Я – Капитан Эррде Блэкскалл, командующая Каменной Стражи,» говорит она, бросая на каждого из вас расчетливый взгляд. «Позвольте начать с того, что вы никто в Грэклстью. Большинство из находящихся под моим командованием в мгновение ока продадут вас в качестве дешевейшей рабочей силы. Но, тем не менее, я научилась получать гораздо больше пользы с искателей приключений вроде вас.»

Поиск Дроки. Эррде разъясняет, что ее стражи отслеживали перемещение дерро по имени Дроки. Несмотря на его частое присутствие в Районе Тёмного Озера, этот дерро нашел способ избегать поимки, словно он всегда знает точное расположение патрулей дуэргаров, даже если те невидимы. Все Каменные Стражи знают о том, что Дроки живет в Районе Западной Расщелины, месте, в которое дуэргары ходят только большими отрядами, и где их присутствие может вызвать разве что восстание. Эррде хочет, чтобы персонажи проследили за Дроки, понаблюдали за тем, что он делает, и куда ходит, а затем отчитались ей. Или же, если представится возможность, схватить его и привести на допрос, или убить, после чего принести улики, говорящие о его деятельности.

Голос Эррде становится мрачнее, когда она начинает высказывать свои подозрения о том, что Дроки причастен к заговору, в который вовлечен Совет Савантов, и возможно даже какие-то элементы среди помещиков кланов. Она подробно поясняет, как обнаружение заговора и арест всех к нему причастных поможет ей заполучить благосклонность Глубинного Короля. Эррде клянется (искренне), что она устроит персонажам безопасный путь из Грэклстью, если они сделают все так, как она просит.

Поиск скверны. Подозрения Эррде в заговоре вынуждают ее искать признаки скверны, заражающей жителей Грэклстью. Она наградит персонажей, если они доставят ей доказательства осквернения, которые ускользнули от глаз ее воинов. Можно устроить так, что персонажи станут свидетелями каких-либо странных событий во время пребывания в Грэклстью, к примеру, некоторых случайных событий или поведения торговцев на Базаре Клинков. За каждые три таких доказательства персонажи должны совершить групповую проверку Харизмы (Убеждение) Сл 15, но достаточно преуспеть только один раз, чтобы убедить Эррде и выполнить этот квест. После чего Эррде пообещает персонажам, что обеспечит их экипировкой и припасами из личной оружейной Каменной Стражи, когда они соберутся покидать город. Каждый персонаж сможет выбрать любые вещи общей стоимостью не более 350 золотых монет, включая оружие, броню, распространенные зелья и свитки.

Развитие событий

Если персонажи отказываются от предложения Эррде будучи плененными, они проводят пять дней в заключении, а затем их продают обратно дроу. Ксалит и ее отряд встретятся с Ильварой и вернутся с персонажами в Велкинвильв, если последние не смогут сбежать.

Размахиваем значками

Работа на Каменную Стражу или Хранителей Пламени дает персонажам некоторую свободу в Грэклстью, так как они могут предъявить отличительный знак представителю этих фракций, если их задержат. Как минимум один персонаж группы должен совершить успешную проверку Харизмы (Убеждение) Сл 14, чтобы попросить дуэргаров не задерживать их, но с этим знаком у персонажа будет преимущество на проверку.

Если персонажи примут предложение, Эррде выдаст им отличительные значки, которые позволят им перемещаться по городу без препятствий со стороны стражи, но не южнее Желоба Ладагайера. Искателям приключений надо показывать эти значки стражам, но незаметно, и тогда их отпустят (без излишних почестей). Эррде знает о приглашении каменных гигантов, если персонажи сохранили жизнь двухголовому гиганту, и советует персонажам разобраться с этим до того, как они пойдут на поиски Дроки.

Уровень преследования персонажей уменьшится до 0 и будет оставаться таким до тех пор, пока они находятся в Грэклстью. Если они закончат свою службу, Каменные Стражи перестанут покрывать их, и уровень преследования вернется к своему нормальному значению при условии, что Ксалит находится в городе (см. «Признаки Преследования» в разделе «Базар Клинков»). В противном случае, он останется равным 0 до тех пор, пока какое-либо событие не поднимет его снова.

Сломанный шпиль

Сломанный сталагмит, возвышающийся прямо из Тёмного Озера, расположен на расстоянии в сорок футов от берега, образуя фундамент таверны, построенной из стволов грибов на манер бревенчатого дома. Посетители могут пройти туда по мосту, сотканному из шерсти ротэ.

Встреча с Верцем

Если персонажи спасли Верца Салтбарона от наемных убийц (см. «Доки Тёмного Озера»), он встретит их в Сломанном Шпиле в оговоренную дату и время. В качестве скромной награды он даст каждому персонажу драгоценный камень обсидиан стоимостью 10 золотых монет. После чего он предложит им работу по доставке мешочка с необработанными драгоценными камнями (общей стоимостью 100 золотых монет) свирфнеблину по имени Казук Пикшайн в Блингденстоун, не задавая вопросов.

Джимджар, Топси и Турви знают Казука Пикшайна и могут предоставить немного информации о гноме алхимике (глава 6). Глубинные гномы также обнаружат, что драгоценные камни, данные Верцем, похожи на пустые *самоцветы заклинаний* [spell gems], похожие на используемые для защиты Блингденстоуна. Эти немагические драгоценные камни на самом деле являются сырьем для создания самоцветов заклинаний. Верц встретил Казука в Мантол-Дерите (см. главу 9), и они недавно начали торговать друг с другом вне ведома их покровителей. Он будет отрицать все упоминания об этом, уходя от вопросов упоминанием о том, что Блингденстоун является хорошим местом для поиска выхода из Подземья.

Драка в баре

Пока персонажи находятся в таверне, два **дуэргара** [duergar], которые совсем недавно говорили о бизнесе, внезапно впадают в ярость и начинают драться друг с другом. Если персонажи не вмешиваются с целью остановить драку, то это делают другие посетители. Стража не будет реагировать до тех пор, пока в ход не пойдет оружие или заклинания, и драка будет продолжаться до тех пор, пока кто-либо из ее участников не окажется удерживаемым [restrained] или не потеряет сознание. Ни один из двоих дуэргаров не помнит, почему они начали драться.

Логово Голброрна

Эта гостиница – единственное учреждение в Грэклстью, принимающее не-дуэргаров. «Голброрн» переводится с дварфийского как «булетт» или «земная акула», и построена она в маленьком пещерном комплексе под Базаром Клинков, на северном краю Района Тёмного Озера. Помещения здесь холодные и сырые. Центральная комната служит столовой, от которой ответвляются извилистые коридоры, по бокам которых распложены входы в выкопанные комнаты. Это тёмное, тесное и некомфортное место, но безопасное и охраняемое.

Слухи

Столовая гостиницы дает персонажам возможность пообщаться с не-дуэргарами, посещающими Грэклстью. Персонажи, ищущие информацию, могут с помощью успешной проверки Харизмы (Убеждение) или Интеллекта (Расследование) со Сл 10 разузнать следующие сведения, либо вы можете просто отыграть их взаимодействие со случайными посетителями.

Суть информации состоит в том, что в последнее время торговые пути до Грэклстью стали гораздо опаснее. Фауна и более примитивные обитатели Подземья словно чем-то разозлены. Среди рассказов путешественников и недостоверных историй демоны, атакующие изолированные поселения, являются обычным делом.

Желоб Ладагайера

Давным-давно, землетрясение разделило пещеру, в которой расположен Грэклстью, оставив разлом в две сотни футов глубиной, и в пять сотен футов шириной. На дне Желоба Ладагайера лежит утрамбованный гравий, и он простирается примерно на четверть мили между природными стенами города в обоих направлениях. На каждом конце разлома дно крутое и неровное, в нем выдолблены лестницы и широкие дорожки для пешеходов и повозок. Вентиляционные отверстия вдоль стен испускают газ, используемый Кланом Ксарделвар для промышленного применения, включая производство копий из волшебного пламени, используемых воинами ксаррорн.

Этот разлом – главная жилая зона в Грэклстью, дома построены в верхней части северной и южной сторон. Чужакам обычно запрещено находиться в этой зоне.

Погоня за Дроки

Если персонажи решают дождаться, когда Дроки войдет в Западную Расщелину, или решат преследовать его, используйте правила погони из главы 8 в книге *Руководство Мастера*, адаптируя результаты городских осложнений для пещер, полных злобных дерро. Если у Дроки получится скрыться, персонажам придется прибегнуть к менее удобным способам нахождения Тоннелей Ворлстоун.

Если персонажам удастся поймать Дроки в Западной Расщелине, он, прихрамывая и бормоча, подозрительно охотно покажет персонажам вход в тоннели. См. раздел «Тоннели Ворлстоун», чтобы узнать, как отыгрывать Дроки.

Покинутые караульные помещения

Рядом с западными вратами Желоба Ладагайера дуэргары установили ряды караульных помещений для наблюдения за дерро-рабами, живущими в Западной Расщелине. Они были заброшены, когда Глубинный Король Тарнгардт, дед нынешнего монарха, освободил дерро, позволив им переселяться из Района Западной Расщелины в Район Восточной Расщелины. Караульные помещения теперь пусты, и являются отличным местом для того, чтобы затаиться и следить за перемещением дерро между западными и восточными кварталами, где живот дерро.

Великие Врата

Проходы, образованные Желобом Ладагайера, огорожены брусьями и строительными лесами, и у каждого несколько врат. Врата охраняются двумя видимыми солдатами **дуэргарами** [duergar], и еще 1к4+3 невидимыми.

Районы Западной и Восточной Расщелины

К западу и востоку от врат Желоба Ладагайера находятся территории, где живут нежелательные в Грэклстью дерро. В Районе Западной Расщелины изначально жили дерро-рабы, и он до сих пор остается тёмным и опасным гетто. Район Восточной Расщелины был заселен недавно, с тех пор как дерро получили свободу, хотя он не многим безопаснее Западной Расщелины.

Дома дерро представляют собой либо норы, выдолбленные в стенах пещеры, либо ветхие сооружения, стоящие друг на друге. Грязные и загроможденные улицы обоих районов формировались в процессе возведения жилых помещений, а не в результате планирования. Популяция дерро гораздо больше, и их пещеры гораздо глубже, чем думают дуэргары. Они близки к тому, чтобы организовать восстание, и сдерживаются лишь отсутствием организованности и своими лидерами в Совете Савантов, которые слишком привыкли к своим привелегиям, чтобы подрывать свое положение мятежом.

Вход на территорию Дерро

Дерро сразу же враждебны по отношении к любому, кто входит на их территорию, особенно если это жители поверхности.

> Как только вы проходите через ворота, запах в воздухе сменяется с едкого и металлического на зловонный и тошнотворный. Огни кузниц сменяются нищетой и грязью. Жилища в этой части Грэклстью представляют собой либо грубо вырезанные каменные дома, либо простые дыры в стенах, расположенные без какого-либо порядка. Отовсюду слышится раздражающая болтовня, и сотни дерро вокруг о чем-то бормочут, кричат друг на друга и всякими иными способами демонстрируют свое безумие. Те, кто вас заметили, смотрят на вас глазами, пылающими от ненависти.

В конце каждого часа, в течение которого искатели приключений находятся на территории дерро, есть 25% вероятность на то, что 2к4 **дерро** [derro] (см. Приложение С) нападут без предупреждения. Если персонажи убьют какого-либо дерро, вероятность увеличится до 50% раз в каждые полчаса.

Пробираться скрытно через беспорядочные строения относительно просто, так дерро обычно слишком заняты своими безумными делами, чтобы вовремя заметить персонажей. Персонажи могут пытаться проходить групповую проверку Ловкости (Скрытность) Сл 10, отменяя необходимость броска на возможное нападение дерро при успехе каждый час или полчаса.

Другие уловки, такие как иллюзии, лазание по стенам, или заклинания полета и левитации позволяют автоматически избежать обнаружения, однако невидимость любого рода активирует магические чары, наложенные савантами дерро для защиты от вторжения дуэргаров. Когда чары активируются в ответ на присутствие невидимого существа, ближайшие дерро приходят в бешенство, становясь хаотичной толпой, пытающейся выгнать невидимый дуэргарский патруль. Дерро совершают активные проверки Мудрости (Восприятие) против встречных проверок персонажей Ловкости (Скрытность) если защитные чары активированы. Персонажи, использующие *обнаружение магии* [detect magic], могут заметить невидимый предмет, отвечающий за чары прежде, чем он активируется. В противном случае невидимые персонажи встречаются с защитными чарами каждые 15 минут, в течении которых персонажи передвигаются в невидимости по территории дерро.

Доступ к тоннелям Ворлстоун

Среди скопления лачуг в Западной Расщелине находится наиболее часто используемый вход в Тоннели Ворлстоун (см. «Тоннели Ворлстоун»). Узкая трещина в стене сокрыта за обрывками ткани и плесневелыми ящиками. Щель достаточно широкая и высокая, чтобы существо Среднего размера могло протиснуться первые 10 футов, а далее начинается 50-футовый пологий спуск шириной в среднем 5 футов.

С тех пор, как свершилось нечистое пришествие лордов демонов в Подземье, расщелину стало легче найти благодаря тому, что из нее просачивается жуткий туман, создаваемый *фэрзресс* [faerzress]. Но без учета этого, нахождение прохода требует тщательного поиска, в процессе которого потребуется успешно совершить проверку Мудрости (Восприятие) Сл 15. Каждый персонаж может совершать эту проверку в течении каждого часа, проводимого в Западной Расщелине в поисках входа в тоннели Ворлстоун.

Любые вопросы к местным без использования маскировки или манипулирования, например, магии очарования или иллюзии, обречены на провал, так как дерро больше привлекает идея напасть на персонажей, чем отвечать на их вопросы. Но даже с этим учетом, дерро достаточно бестолковы, и успешная проверка Харизмы (Убеждение) Сл 15 необходима, чтобы добыть полезную информацию. Проверка Харизмы (Запугивание) Сл 15 тоже может сработать, но есть шанс 50%, что вместо этого дерро нападет.

Залы Священных Заклинаний

Залы Священных Заклинаний являются частью храма Дииринки, выдолбленного внутри сталагмита в Северожелобном Районе. Здесь дерро из Совета Савантов совершают свои встречи, живут в роскошных комнатах, и прячут богатства от своих сородичей. Все помещения Залов Священных Заклинаний, кроме центральной комнаты, в которой проводятся службы, не доступны тем дерро, которые не являются савантами. Дуэргары не ходят в это место, каменные двери фальшивы и представляют собой каменные глыбы. Саванты входят и выходят, используя заклинания *дверь измерений* [dimension door] или *создание прохода* [passwall], в то время как более примитивные дерро попадают туда через тайные ходы из Западной Расщелины.

Пещеры Каирнгорм

В Югожелобном Районе находится вход в длинный тоннель, простирающийся на несколько сотен футов и ведущий в дом каменных гигантов Клана Каирнгорм. Племя получило свое имя после древней присяги на верность, которую дали их предки носителям короны Каирнгорм, исконной регалии правителей Глубинного Королевства. Гиганты живут простой, незамысловатой жизнью, и вид их жилища отражает это.

Каменные гиганты ценят свое уединение, и дуэргаров обычно не бывает в Пещере Каирнгорм. Исключение сделано для Глубинного Короля, который совещается здесь с лидером гигантов, Говорящим с Камнями Хграамом, когда есть на то необходимость.

Аудиенция у Говорящего с Камнями

Если искатели приключений помогли остановить неистовствующего гиганта в Районе Тёмного Озера (в особенности, если они его не убили), Хграам будет ждать их у входа в Пещеры Каирнгорм. Несмотря на то, что каменный гигант не щедр на любезности, он постарается ответить на любые вопросы, которые зададут персонажи, в том числе и о том, как попасть в «земли снов», так каменные гиганты называют мир на поверхности. Потому как он никогда не покидал Подземья, пути выхода он знает лишь от шепота камней. Таким образом, вы можете легко придать форму его советам, в зависимости от планов ваших игроков.

В дополнение, Хграам даст персонажам предупреждение:

> «Что-то злое таится в Подземье. Даже сами камни кричат в боли и ужасе, и безумие подкрадывается из тёмных глубин. Обращайте внимание на то, что вас окружает. Пещеры с двумя лицами. Поглощенные скалы, и заросшие земли. Камни, считающие себя плотью. Земля отвергает своих детей, и тоннели дрожат от ярости. По этим предзнаменованиям вы познаете о присутствии зла, и о лице его. Это то, что рассказали мне камни.»

Это зашифрованное послание рассказывает о лордах демонов и о безумии, которое они распространяют, но Хграам его еще не расшифровал.

Сокровища

Когда персонажи будут готовы уходить, Хграам позовет своего подмастерья Дорхана, который принесет полированный кристалл, длинной с человеческое предплечье. Хграам отдаст кристалл персонажам в знак своей благодарности, сказав им, что он может пригодиться им в будущем.

Говорящий с Камнями Кристалл [stonespeaker Crystal] (см. Приложение В) проецирует сильные ауры призывания и предсказания. Если персонажи оставят кристалл при себе после того, как покинут Подземье, он будет полезен, если они вернутся, чтобы разобраться с демоническим нашествием, так как он связан с таинственной библиотекой Грэйвенхоллоу и имеет дополнительные свойства при использовании там (см. главу 11).

Логово Темберчода

В дальнем юго-западном углу пещеры Грэклстью находится вход в Логово Темберчода, охраняемый Хранителями Пламени. Не каждый настолько глуп, чтобы сметь вторгаться в дом Змея Кузнеца, но с тех пор, как Серые Призраки украли яйцо красного дракона, из которого должен вылупиться наследник Темберчода, Хранителей решили перестраховаться.

Темберчод

Некоторое время Хранители Пламени искали умелых наемников в Грэклстью, и пользовались любой возможностью, чтобы заставить их взяться за работу, которую они предлагают. Если агент ордена вмешается в арест персонажей (см. «Поимка в плен»), лидер Хранителей Пламени – Гартоккар Ксандорн – будет оповещен об этом магическим сообщением. Он будет ждать, что персонажи явятся в пещеру дракона, однако Темберчод тоже наблюдает.

Дракон разговаривает на дварфийском со своими слугами, когда подходят персонажи. Прочтите следующее:

> Дуэргарские жрецы ведут вас в вырезанное в камне здание прямо рядом с огромным входом в пещеру, и в этот момент земля немного содрогается, и громыхающий голос эхом отражается ото всех стен.
>
> «Гартоккар», огромное рептилоидное существо, которому принадлежит этот голос, предстает вашему взору, его чешуя цвета раскаленной лавы, его яркие желтые глаза светятся во тьме пещеры, прежде, чем оно выходит на свет. «Ты не предупредил, что сегодня у меня на обед жители поверхности.»
>
> Дракон усмехнулся над своей же шуткой. Вид его массивного тела оставляет четкое ощущение того, что он страдает от избыточного веса, и его привычки в еде не сулят ничего хорошего.
>
> «Чужеземцы,» почтительно заговорил дуэргарский жрец, «вы видите Отца Пламени, Вечнопылающее Сердце Кузниц – Темберчода, Змея-Кузнеца Грэклстью.»

Агенты Змея-Кузнеца

Как и большинство представителей его рода, Темберчод тщеславен и горделив. Он избалован, но в то же время обеспокоен. **Взрослому красному дракону** [adult red dragon] несколько лет назад стало понятно, что дуэргары от него что-то скрывают, но вместо того, чтобы спрашивать напрямую, он ждал

и наблюдал. Ему нужны собственные агенты, и он рассматривает потребность Хранителей в искателях приключений как удачную возможность.

Дракон требует оставить его наедине с персонажами, и у испуганных дуэргаров нет другого выбора, кроме как подчиниться. Когда они проводят персонажей в логово дракона, Темберчод лежит на горе золота. Он просит оставить его наедине с искателями приключений, прошипев, что любой невидимка, кто попытается подслушать их разговор, обратится в пепел. Как только они останутся наедине, он спросит у персонажей их имена, об их прошлом, о том, как они попали в Подземье, и о том, что привело их в Грэклстью.

Темберчод сделает персонажам предложение: они станут его агентами в Грэклстью, а он, в свою очередь, обеспечит их защиту. Их первым поручением будет сделать то, что просят от них Хранители Пламени, но отчитаться сначала Темберчоду.

Дракон не будет ждать ответа, так как из-за своего эго он не привык к тому, что кто-то может ему отказать. Он поручает Гартоккару передать персонажам золото и выпроводить их.

Сокровища

Персонажи могут поддаться искушению осмотреть сокровищницу Темберчода с того места, где они стоят, но дракон не даст им подойти ближе, чем на 60 футов от себя. В сокровищнице лежат 3,000 платиновых монет, 20,000 золотых монет, 45,000 серебряных монет, 150,000 медных монет, шесть огненных опалов стоимостью 1,000 золотых монет каждый, десять перидотов стоимостью 500 золотых монет каждый, тридцать гранатов стоимостью 100 золотых монет каждый, бутылки из тыквы, содержащие *масло остроты [oil of sharpness], зелье полета [potion of flying], зелье долголетия [potion of longevity] и зелье превосходного лечения [potion of supreme healing]*. Магические предметы лежат под горами монет и с первого взгляда не видны. Потребуется разгрести монеты, чтобы добраться до них.

Персонаж, предпринимающий попытку подобраться поближе, получит дружеское предупреждение в виде рычания, взгляда и когтей, стучащих по полу. Темберчод использует дыхательное оружие на того, кто попытается сделать это снова, или того, что попытается прокрасться мимо него и потерпит неудачу. После чего продолжит спокойно себя вести, словно ничего не произошло.

Работа на Хранителей

Когда персонажи закончили беседовать с Темберчодом, они выходят из логова, их будет ждать Гартоккар, который отведет их в караульное помещение, где Хранители Пламени ведут дежурство. Он мрачно спросит о том, что хотел от них дракон, но что ответят ему персонажи (и станут ли они выполнять приказы дракона) зависит от них самих.

Сила Хранителей Пламени идет в равной степени от их психонических способностей, правящего Глубинного Короля и их влияния на Темберчода. Они уронили лицо, когда Серые Призраки украли драгоценное яйцо красного дракона, из которого должна вылупиться замена Темберчоду, и с тех пор они объявили войну гильдии воров. Но яйцо все еще не возвращено, и их контроль над Темберчодом убывает, потому Хранителям Пламени приходится пользоваться любыми средствами в войне с Серыми Призраками.

Псионики Хранителей почувствовали сильнейшее беспокойство в Подземье – некий феномен, который Гратоккар сравнивает с прорванной в ткани мироздания дырой. Хранители при этом понятия не имеют о пришествии демонов, и даже если персонажи расскажут Гратоккару все, что знают, он убежден, что причиной этому всему являются Серые Призраки, отвергая все остальные предположения как бред, невежество и откровенную ложь.

Из-за своей паранойи Гартоккар хочет, чтобы персонажи подтвердили причастие к этому Серых Призраков, и принесли источник магии, которую те используют, чтобы вызывать это беспокойство. Хранители вычислили агента Серых Призраков – дерро по имени Дроки, который доставляет сообщения и припасы гильдии воров (см. «Дроки» в разделе «Базар Клинков»). Дроки использует Западную Расщелину для связи со своими нанимателями, и Гартоккар хочет, чтобы группа проследовала за этим дерро и определила местонахождение Серых Призраков.

Если персонажи примут его предложение, Гартоккар даст им священный символ Ладагайера, после того, как придет аколит с золотыми заколками, на которых в профиль изображен Темберчод. Символ и значки дают персонажам право перемещаться по Грэклстью дальше Района Тёмного Озера, но их перемещение по городу все еще ограничено (см. врезку «Размахиваем значками»). Если они отказываются, Каменная Стража отводит их в Надозерную Крепость.

Тоннели Ворлстоун

Тоннели Ворлстоун – это система пещер, частично пролегающая под Грэклстью, отделенная от шахт и проходов, регулярно использующихся гражданами. Саванты дерро, которые впервые открыли эти пещеры, никому не рассказывали об их существовании, и до этого дня о них знают лишь Совет Савантов и Серые Призраки.

Длинные, мягко изгибающиеся тоннели имеют относительно одинаковые размеры. Они известны своими необычными скальными образованиями, обильными островками грибов, а также тем, что в них находится *фэрзресс* (см. главу 2).

На данный момент, две фракции используют эти тоннели в качестве своего логова. У Серых Призраков здесь лаборатория и сад грибов, из которого они получают яды, а также главы гильдии скрывают здесь таинственный черный обелиск в самой отдаленной пещере (см. зону 16). Вторая группа – это многообещающий культ дерро-демонопоклонников, возглавляемый отступником из Совета Савантов. Чувствуя, что лорды демонов каким-то образом используют фэрзресс для распространения хаоса и безумия, демонопоклонники начали совершать ритуалы для заражения Грэклстью. Намереваясь ослабить город и сломить Короля Хоргара Стилшэдоу V, культисты планируют наложить проклятие на каменных гигантов, из-за которого у тех отрастают вторые головы и начинается сумасшествие.

Пораженные Фэрзресс Грибы

Тоннели Ворлстоун являются домом для двух особенных видов пораженных *фэрзресс* грибов: крупношляпник и карликовая бородавка. Любой персонаж, изучающий эти грибы, может обнаружить их магические свойства с помощью успешной проверки Интеллекта (Природа) Сл 15, либо с помощью заклинания *опознание [identify]*, либо методом проб и ошибок. Один укус гриба изменяет рост персонажа на несколько дюймов за 5 минут, так что персонаж в поисках еды может узнать свойства гриба случайно. Изменяющие рост свойства нескольких крупношляпников или карликовых бородавок не суммируются, но суммируется длительность эффекта. Эти грибы теряют свои свойства, если их вынести из вне Тоннелей Ворлстоун на час или более.

Крупношляпник

Крупношляпник – это четырехдюймовый гриб с тонкой ножкой и широкой фиолетовой шляпкой. Существо, которое его съедает, должно пройти спасбросок Телосложения Сл 12 против воздействия магии грибов. Если существо проваливает спасбросок, либо не хочет его совершать, оно увеличивается в размерах в соответствии с заклинанием *увеличить/уменьшить [enlarge/reduce]*. Эффект длится 1 час. За десять минут до окончания действия эффекта существо будет ощущать покалывание, и с этого момента оно может съесть еще один крупношляпник, чтобы продлить действие. Эффект заканчивается, если существо съедает карликовую бородавку или магическим образом уменьшается до нормального размера (используя, к примеру, уменьшающий эффект заклинания *увеличить/уменьшить* [enlarge/reduce]).

Карликовая бородавка

Карликовая бородавка – это гриб, ножка которого длиной в один дюйм, а шляпка синего цвета, толстая и в белую крапинку. Существо, съедающее его, может решить совершить спасбросок Телосложения Сл 12, чтобы не попасть под воздействие магии гриба. Если персонаж проваливает спасбросок или отказывается проходить его, его рост уменьшается в соответствии с уменьшающим эффектом заклинания *увеличить/уменьшить [enlarge/reduce]*. Эффект заканчивается спустя 1 час. За десять минут до окончания действия эффекта существо будет ощущать покалывание, и с этого момента оно может съесть еще одну карликовую бородавку, чтобы продлить действие. Эффект заканчивается, если существо съедает крупношляпник или магическим образом увеличивается до нормального размера (используя, к примеру, увеличивающий эффект заклинания *увеличить/уменьшить [enlarge/reduce]*).

Случайные столкновения

Пока персонажи исследуют Тоннели Ворлстоун, они могут встретить различные опасности и существ. Определяйте столкновение каждый раз, когда персонажи двигаются по тоннелю или в конце продолжительного отдыха. Совершите бросок к20 и сверьтесь с таблицей Столкновения Тоннелей Ворлстоун, чтобы определить, с чем они столкнулись.

Столкновения тоннелей Ворлстоун

к20	Столкновение
1-10	Нет события
11-12	1 **ползающий падальщик** [carrion crawler]
13	Свора демонов
14	1 **фламф** [flumph]
15	1 **серая слизь** [gray ooze]
16	1к4 покрытых плесенью **квагготов споровых слуг** [quaggoth spore servant]
17	1к4 двухголовых **гримлоков** [grimlock]
18	1 **рой насекомых** [swarm of insects] (многоножки)
19	1 **зорн** [xorn]
20	Желтая плесень

Ползающий падальщик

Есть вероятность 50% на то, что в этот момент гусеница-падальщик питается гнилой плотью мертвого гримлока, и игнорирует партию, пока ее не потревожат. В противном случае, она шарит по тоннелям в поисках еды и атакует группу, оказавшуюся в поле ее зрения. Она предпочитает атаковать, будучи карабкающейся по потолку.

Тоннели Ворлстоун: общее описание

Следующие особенности типичны для области Тоннелей Ворлстоун.

Потолок и пол. Высота потолка в среднем 50 футов, падая до 25 футов в тесных тоннелях.

Тесные Тоннели. Самые тесные тоннели лишь 2 фута в ширину в своих самых широких участках. Крохотное [tiny] существо может двигаться через такие проходы беспрепятственно, в то время как маленькое [small] существо вынуждено протискиваться, чтобы пройти. Средние и большие по размеру существа не смогут пробраться через такие проходы.

Фэрзресс. Тоннели Ворлстоун поражены фэрзресс (см. «Фэрзресс» в главе 2, чтобы узнать об эффектах). Фэрзресс также изменило внешний вид подземелья, оставив спиральные узоры на потолке и стенах. Именно из-за этих спиралей эти пещеры получили такое название [whorl – завиток]. Из-за этих странных спиральных рисунков, спасброски против безумия, вызванного фэрзресс, делаются с помехой.

Грязная Вода. Вода из Темного Озера стекает по сталактитам и струится из трещин в стенах, образуя небольшие ручьи и мелкие водоемы в Тоннелях Ворлстоун. Любое существо, пьющее грязную воду, должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 12 или стать отравленным. Отравленное существо может повторять спасбросок, чтобы избавиться от эффекта, в конце каждого часа.

Съедобные Грибы. Съедобные грибы (включая крупношляпник и карликовую бородавку) обильно растут в Тоннелях Ворлстоун. Чтобы найти здесь пищу, персонажи могут совершать проверку Мудрости (Выживание) Сл 10.

Свора демонов

Состоит из лидера **квазита** [quasit] и 1к4+2 **дретчей** [dretch]. Квазит становится невидимым и пытается ускользнуть, когда останется только два дретча. Если ему это удается, культисты в зоне 14 будут предупреждены о присутствии персонажей. Замените последующие случайные столкновения со сворой демонов на 1к4 **дерро** [derro] (см. Приложение С).

Фламф

Это существо телепатически просит персонажей избавить пещеры от дерро культистов (см. зону 14), так как он знает о том, что они пытаются сделать, и хочет остановить их. Если персонажи соглашаются и выражают дружелюбие, фламф предлагает составить им компанию на неопределенное время. Так или иначе, он не покинет Подземье по своей воле.

Серая слизь

Есть шанс 50% на то, что у этой слизи есть психические способности (используйте психический [psychic] вариант, как указано в *Бестиарии*).

Покрытые плесенью квагготы споровые слуги

Пятно желтой плесени (см. «Опасности Подземелья» в главе 5 в *Руководстве Мастера*) покрывает каждого спорового слугу. Каждый раз, когда споровый слуга получает урон, или когда к нему прикасаются, он будет испускать облако желтых спор плесени до тех пор, пока пятно не будет уничтожено.

Двухголовые гримлоки

Гримлоки живут в Тоннелях Ворлстоун сами по себе, питаясь грибами и мелкими животными. Дерро пытались поработить их, но не добились особого успеха. Странным образом две расы научились избегать друг друга. Каждый гримлок отрастил кричащую вторую голову, которая не влияет на его характеристики.

Зорн

Это существо прокапывало себе путь через камни в Тоннелях Ворлстоун, проглатывая при этом огромное количество породы, пораженной *фэрзресс*. Изменения в *фэрзресс*, случившиеся по причине пришествия лордов демонов, сделали ксорна очень вспыльчивым. Он попытается выторговать металл или драгоценные камни, чтобы поесть, и атакует, если ему откажут. Если искатели приключений накормят ксорна и будут способны с ним общаться, он расскажет о том, что недавно почувствовал некий планарный сдвиг, но ничего не знает о демонах и распространяемом ими безумии.

Желтая плесень

Персонажи замечают пятно желтой плесени (см. «Опасности Подземелья» в главе 5 в *Руководство Мастера*), растущей на чем-то интересном, определяемом броском к4 по таблице Под Желтой Плесенью. Если потревожить желтую плесень, она начнет распространять свои смертоносные споры.

Под желтой плесенью

к4	Столкновение
1	Скелет гуманоида, на пальце которого надето *кольцо хождения по воде [ring of water walking]* (кольцо не будет найдено при повторении события)
2	Закрытый сундук из зархвуда, содержащий 1к6 x 100 золотых монет и 1к6 драгоценных камней стоимостью 50 золотых монет
3	Скелет гуманоида в оборванной кожаной броне с проржавевшим коротким мечом и одним из следующего: прогнивший колчан с 1к20 стрелами +1, кожаный мешочек с 1к10 камешками для пращи +2, футляр из зархвуда с 1к4 арбалетными болтами +3
4	*Щит +1* (щит ржавый и немагический при повторении события)

Поиск Дроки

Если персонажи на задании поиска Дроки, прочтите следующее, когда их пути пересекутся:

> Грязного дерро легко узнать: бледное лицо под болтающейся шляпой с двумя штуками, похожими на щупальца, подпрыгивающими в такт его шагам. Он продолжает бормотать раз за разом повторяющиеся фразы сам с собой разной громкостью, не замечая вас. «Дроки опаздывает! Они очень разозлятся! Глупый, глупый, глупый! Задержки, блоки, проволочки, инструкции, пха! Нет времени, нет бремени, нет стремени! Нет! Времени!»

У **Дроки** [Droki] (см. Приложение С) есть работа, которую ему поручено выполнить. Персонажи могут незаметно преследовать его или открыто броситься в погоню, но как в Районе Тёмного Озера, так и на территориях дерро, он знает множество мест, где можно спрятаться, и дорог, с помощью которых он может сбросить хвост. Однако, находясь в Тоннелях Ворлстоун, дерро приходится отвлекаться на вездесущие опасности, что дает группе хороший шанс поймать его. Персонажи могут сражаться с Дроки у выхода из тоннелей, либо проследовать за ним глубже, в зависимости от их конечных целей. Если они пойдут за Дроки, он пойдет в зону 1а, съест карликовую бородавку, полезет через узкий проход (см. врезку «Тоннели Ворлстоун: Общее описание»).

Маршрут Дроки проходит по всем Тоннелям Ворлстоун, и он слишком легкомысленный, чтобы заметить, что его кто-то преследует. Маршрут Дроки отмечен красной стрелкой на карте Тоннелей Ворлстоун. Он съедает карликовую бородавку каждый раз, когда ему требуется пройти через узкий проход. Приближаясь к зонам 7 и 8, он съедает крупношляпник, чтобы вернуться к нормальному размеру, доставляет Серым Призракам пакет (см. «Сокровища») и получает свою награду у дуэргара-алхимика Лорзио (см. зону 8). Затем Дроки идет на север в зону 9, где он тихо прокрадывается мимо водоема, пытаясь не потревожить его обитателя. Достигнув зоны 11, он приветствует других дерро, после чего съедает карликовую бородавку и пробирается через узкий проход в зону 12. Он съедает еще один крупношляпник и возвращается к нормальному размеру, прежде чем доставить посылку культистам в этой зоне. После посещения культистов, Дроки идет к выходу из Тоннелей Ворлстоун.

Если персонажи станут препятствовать Дроки или нападут на него, он начнет в страхе кричать и ударит своими каблуками друг о друга, активируя, таким образом, *ботинки скорости* [boots of speed]. Если идет преследование, определите его результаты используя правила погони из главы 8 в *Руководство Мастера*. У Дроки есть преимущество на проверки Ловкости (Скрытность), так как он хорошо знает Тоннели Ворлстоун. Если он отрывается от персонажей, он продолжает свою работу, как ни в чем не бывало.

Если у Дроки получилось сбежать, персонажи могут взять его след, обыскав территорию, на которой он проходил, при успешной проверке Мудрости (Выживание) Сл 15.

Отыгрыш Дроки

Дроки ненавидит всех в целом, и жителей поверхности в особенности. Он скрипит зубами, общаясь с персонажами, и использует любую возможность, чтобы оскорбить их или ввести в заблуждение. Если персонажи будут осматривать содержимое его сумки, пока он находится в сознании, он закатит эпическую истерику и отказывается быть смирным до тех пор, пока не потеряет сознание.

Дроки одержим тем, что всё должно происходить в назначенное время в назначенном месте. Если персонажи поймают его до того, как он закончит свои поручения, он будет постоянно жаловаться на то, что те его задерживают, и хорошей тактикой оказания давления будет угроза его задержки на неопределенный срок. Он скорее предпочтёт сбежать, чем сражаться, если, конечно, персонажи не забрали его сумку.

Сокровища

Убийство или захват Дроки дает персонажам возможность порыться в его вещах. На нем надеты *ботинки скорости* [boots of speed] и единственная в своем роде шапка. Он вшил в шапку щупальца смещающегося зверя [displacer beast], надеясь, что они будут сами атаковать его врагов. Шапка может пригодиться коллекционерам странных вещей, но для остальных она будет бесполезна.

Сумка Дроки сшита из шкуры тёмной мантии и содержит следующие предметы:

- 1 золотая монета и 10 серебряных монет
- Свиток заклинания *обнаружение невидимости* [see invisibility]
- Два *зелья лечения* [potion of healing]
- Бесполезная коллекция насекомых (пауков, многоножек и тому подобных)
- Страницы пергамента из кожи ящерицы скреплены между кожаными обложками от двух разных книг. На них начеркано множество безумных каракулей и магических формул, но персонаж, тренированный в Интеллекте (Магия) способен в течении 1 часа изучения определить, что это книга заклинаний, содержащая заклинания *парящий диск Тензера* [tenser's floating disk] и *притворная смерть* [feign death].
- Странный кусок черного металла, который Дроки собирался доставить Серым Призракам (см. ниже)

- Свиток в медном тубусе и четыре маленьких мешочка, содержащих ногти каменных гигантов и кусочки кожи, которые дроки собирался доставить культистам (см. ниже). Каждый мешочек помечен именем, а на свитке составлен список этих имен с описанием. Одно из этих имен – «Дорхан», и описание отвечает внешности подмастерья Хграама. Другие имена принадлежат остальным членам Клана Каирнгорм.

У дерро могут быть другие вещи, в зависимости от того, что он должен доставить своим нанимателям.

Доставка Серым Призракам. Дроки собирается доставить кусок странного черного металла Серым Призракам и получить оплату от алхимика Лорзио (см. зону 8) в виде мифрилового медальона стоимостью 125 золотых монет. Этот медальон – священный символ Ладагайера с гравировкой, изображающей стрелу, ломающуюся о щит. Персонажи, носящие символ без разрешения Хранителей Пламени, будут арестованы стражей (см. «Поимка в плен»), если их заметят с ним в Грэклстью.

Доставка Культистам. Дроки собирается доставить свиток и мешочки с кусочками кожи и ногтями каменных гигантов (ритуальные компоненты) культистам дерро (см. зону 12). Дроки наградят за эту доставку *зельем невидимости [potion of invisibility]* и песочными часами стоимостью 50 золотых монет.

Награда опытом

За поимку дерро и доставку к Эррде Блэкскалл каждый персонаж получает 150 опыта.

1. Вход

Узкий коридор приводит из Западной Расщелины в длинную пещеру, покрытую сталактитами и сталагмитами. Вода капает со сталактитов, создавая лужи на полу.

> Свечение фэрзресс бросает мягкий, зловещий свет на стены пещеры, закручиваясь в спиральные узоры и бросая танцующие тени от торчащих из стен острых камней. В воздухе ощущается запах и вкус железа, а звуки вокруг вас странно приглушены. От падающих вокруг вас капель воды нет эхо, словно вы находитесь в открытом пространстве.

Здесь есть множество мест, в которых персонажи могут спрятаться, чтобы устроить засаду. *Фэрзресс* заглушает звуки битвы, и ее не будет слышно в Западной Расщелине и других частях Тоннелей Ворлстоун.

Если персонажи ждут Дроки здесь, он прибудет через 2к12 часов. В середине этого ожидания, каждый персонаж должен совершить спасбросок Мудрости Сл 14. При успехе, персонаж будет чувствовать лишь легкий дискомфорт. Персонажу, выбросившему натруальное 20 и получившему критический успех, привидятся образы будущего, и ему присваиваются преимущества черты Удачливый [Lucky] (см. главу 6, «Индивидуальные Опции», в *Книге игрока*) до начала его следующего продолжительного отдыха. Если у персонажа уже имеется черта Удачливый, он получает дополнительно 3 очка удачи к нему. При проваленном спасброске, персонажу начинают мерещиться беспокойные видения в сиянии *фэрзресс*, и он получает помеху на проверки характеристик и спасброски до тех пор, пока не закончит короткий или продолжительный отдых вне этой зоны.

Если персонажи поймали Дроки в Грэклстью и притащили его сюда, им придется совершить этот спасбросок в процессе допроса. Зная о таких свойствах пещеры, Дроки тянет время, давая бессмысленные ответы и шипя на персонажей. Он попытается ускользнуть сразу после того, как персонажи совершат спасброски, и станет бежать по пути, указанному в разделе «Поиск Дроки».

Развитие событий

Если Баппидо вместе с группой, он будет пользоваться любой возможностью, чтобы сбежать в зону 1b.

1a. Затопленный обходной путь

Относительно маленькая пещера, ответвляющаяся от основного тоннеля. Если персонажи незаметно преследуют Дроки, прочтите вслух следующий текст:

> Дроки стоит перед высокой, но узкой щелью в стене. Несколько секунд он рассматривает трещину, а затем наклоняется и начинает рыться в грибах на полу. После чего радостно хихикает, сорвав маленький гриб, и полностью его съедает. Когда он доедает, вы замечаете, что он уменьшился до размера куклы, после чего забежал в трещину.

В дальней стене пещеры узкая трещина, окруженная островками карликовых бородавок и крупношляпников (1к10+10 в каждом). Трещина является входом в тесный природный тоннель.

1b. Логово Баппидо

Дерро Баппидо обнаружил Тоннели Ворлстоун месяцы назад, но ни разу не отважился исследовать глубже первых нескольких пещер. Он обосновался в этой зоне и возвел кровавый алтарь самому себе, чтобы лишний раз напомнить себе о том, что он, якобы, бог.

Если Баппидо прибывает в Грэклстью, он пытается покинуть персонажей при первой возможности и пробраться сюда. Если он будет здесь, когда сюда прибудут персонажи, прочитайте персонажам следующий текст. Измените текст, если Баппидо отсутствует, соответственно.

> Как только вы заходите в пещеру, вы начинаете чувствовать запах гниющего мяса. Пол покрыт останками гуманоидов разной степени разложения, выложенными спиралью вокруг центра пещеры. Фальшивящий напев исходит от согнувшейся фигуры, трудящейся над чем-то на полу.
>
> «А вот и вы!» – фигура оказывается Баппидо, он вытирает руки об свою жилетку и злобно улыбается. «Я не ожидал, что вы найдете меня и мой почти достроенный алтарь! И узрите мою силу! Те, кто в меня верят, наконец, начали меня почитать! А вы...? Да. Да, я чувствую, что вы готовы принять веру в меня в свои сердца!»

Останки гуманоидов на полу создают труднопроходимую местность. Персонажи могут определить, что останки принадлежали нескольким дерро, глубинным гномам и гоблинам, а также нескольким гримлокам.

Баппидо – обыкновенный **дерро** [derro], и атакует персонажей независимо от их намерений. В свой первый ход он использует бонусное действие, чтобы активировать энергию «святилища», таким образом, оживив шесть **скелетов** [skeleton], которые будут помогать ему. Нежить собирается из частей тела с пола, и их тела будут неровными и кривыми из-за того, что останки принадлежат представителям разных рас. У каждого скелета две головы, но это не будет влиять на его способности.

GRACKLSTUGH
THE WHORLSTONE TUNNELS
14a
14
13
10
9
11
8
6
12
7
5
1a
1
2
3
4
1b
ONE SQUARE = 25 FEET
N
THE OBELISK
14
THE GRAY ALCHEMIST
8
7
6
GRAY GHOST GARDEN
CULTIST PENS
THE DIRE DEN
SHRIEKER
12
PIT TRAP
10
ONE SQUARE = 5 FEET
BLANDO

Баппидо сражается с безумной уверенностью и будет очень удивлен, если группа победит его, начав выкрикивать бессвязные последние слова о конце света. Скелеты будут сражаться до тех пор, пока не будут уничтожены, даже если Баппидо будет побежден первым.

Если Баппидо был убит в Велкинвильве или где-либо еще во время путешествия персонажей по Подземью, замените его **ползающим падальщиком** [carrion crawler], пожирающей останки.

Развитие событий

Когда монстры будут побеждены, **привидение** [ghost] глубинного гнома по имени Пелек высунет голову прямо из-под земли, а затем покажется полностью. Призрак будет дружелюбен, и расскажет персонажам, что Баппидо убил его не очень давно, после чего порубил его на куски и стал достраивать из них алтарь. Пелек расскажет, как путешествовал из Блингденстоуна, после чего погиб от руки Баппидо. Он мало знает о Тоннелях Ворлстоун, но наблюдал за дерро со смешной шляпой (Дроки), который протискивается в тесные тоннели и выходит из них. Пелек не знает о карликовых бородавках.

Пелек просит доставить часть своих останков в Блингденстоун и похоронить их там, чтобы он смог упокоиться. Невозможно определить, какие части тела принадлежали ему. Разглядывать помещение ужасно неприятно, и это говорит многое о безумии Баппидо. Пелек рассуждает о том, что тоннели пронизывает странная магия, оживившая одну из его оторванных рук, и та уползла в одну из трещин (персонажи могут найти ее в зоне 13). Пелек также отмечает, что персонажи могут опознать ее по обсидиановому кольцу, надетому на нее. Если персонажам нужно больше причин для похода в Блингденстоун, Пелек скажет о том, что свирфнеблины, живущие там, знают много о выходах на поверхность.

Сокровища

По полу разбросаны 10 золотых монет, 11 серебряных монет и мокрый кусок пергамента из кожи ящерицы со словами «Поклоняйтесь Баппидо», написанными на исковерканном дварфийском.

2. Зараженный водоем

Этот водоем наполняется водой, текущей из Тёмного Озера. Река приносит много всякого из подземного озера, включая несчетное количество дохлых существ, загрязняющих водоем (см. врезку «Тоннели Ворлстоун: Общее описание»).

> Тоннель опускается к берегу большого водоема, наполняющего пещеру. До противоположного берега как минимум сто футов, и ничего не видно под поверхностью тёмной воды.

Вода подогревается горячим источником и приятно теплая. Тем не менее, водоем заражен. Любое существо, начинающее ход в воде, должно совершить спасбросок Телосложения Сл 13. При провале, существо заражено хохочущей лихорадкой (см. «Болезни» главы 8 в *Руководство Мастера*). У гномов к ней иммунитет.

Персонажи могут попытаться обойти водоем, не плавая в нем, воспользовавшись магией или карабкаясь по стенам. Лазание по скользким стенам требует успешной проверки Силы (Атлетика) Сл 13. При провале существо падает в воду.

3. Парад дураков

Микониды, путешествующие по Подземью, были привлечены в Тоннели Ворлстоун богатым скоплением грибов, и решили сделать здесь остановку. Они дружелюбны, но с ними явно что-то не так.

> Тоннель ведет в естественную пещеру, в которой вы замечаете несколько грибовидных существ, танцующих под неслышную мелодию. Три из них высотой в пять футов, а остальные на половину меньше. Один из маленьких стоит поодаль от всех, и его движения далеко не такие активные. Рядом стоят два больших сгорбившихся существа, которые напоминают обезьян, покрытых желтой плесенью и грибами.

Персонажи, знающие что-нибудь о миконидах, понимают, что представители этой расы не танцуют. Если Стул с группой, он это подмечает. Группа состоит из трех **взрослых миконидов** [myconid adults] и пяти **ростков миконидов** [myconid sprout]. Стул узнает того, который не танцует – это его друг Рапмадамп (см. «Развитие событий»). Существа, напоминающие обезьян – это два **квагготa споровых слуг** [quaggoth spore servant], и каждый из них покрыт пятном желтой плесени (см. «Опасности Подземелья» в главе 5 в *Руководство Мастера*). Каждый раз, когда споровый слуга получает урон, или когда к нему прикасаются, он будет испускать облако желтых спор плесени до тех пор, пока пятно не будет уничтожено.

Микониды слишком увлечены своим весельем, чтобы заметить персонажей. Если персонажи нападают, взрослые микониды будут свирепо сражаться, пока молодые будут убегать и прятаться. Споровые слуги присоединятся к сражению, если они или микониды будут под угрозой. В противном случае, они не двигаются.

Если персонажи пытаются взаимодействовать с миконидами, те выпускают споры общения, с помощью которых можно общаться телепатически. Лидера миконидов зовут Вусбар [Voosbur], и он говорит от имени всех. Обмен мыслями с этими разумными грибами – странным образом опьяняющее занятие (и ощущается несколько по-другому, нежели при общении со Стулом). Вусбар с удовольствием рассказывает группе о том, как эта «труппа» была привлечена необычными грибами, растущими в этих тоннелях, и рассказывает персонажам о магических свойствах крупношляпника и карликовой бородавки. Далее Вусбар объясняет, что они не целенаправленно прошли в эту пещеру, а попали сюда через «сон Госпожи». Вусбар разъясняет, что «Госпожа» – это могущественное существо, которое любит и направляет всех миконидов. Он предлагает персонажам принять «подарок Госпожи», что позволит им путешествовать «через сон Госпожи», как это делают микониды (см. врезку «Дар Заггтмой»).

Стул, если присутствует, скажет персонажам, что понятия не имеет, о чем говорит Вусбар. Кроме того, Сарит Кзекарит начнет странно себя вести, пытаясь убедить предупредить персонажей что не надо общаться с миконидами, и в то же время не сможет избавиться от влияния спор Заггтмой.

Молодого миконида, стоящего в одиночестве, зовут Рампадамп. Он хитро отправляет предостережение через свои собственные споры в виде предчувствия беды в ответ на предложение Вусбара, говоря, что остальные микониды ведут себя неправильно.

Отыгрыш Рампадампа

Рампадамп настолько же неразговорчив, как Стул болтлив, предпочитая быть в стороне и использовать свои споры общения только в случае крайней необходимости. Независимо от присутствия Стула, Рампадамп может провести персонажей в Рощу Неверлайт (см. главу 5), жители которой могут знать о том, где находится выход из Подземья. Тем не менее, молодой миконид обеспокоен тем, что «странные споры» Вусбара могли заразить остальных миконидов у него дома.

Развитие событий

Вусбар не обижается, если персонажи отказываются от его предложения научиться путешествовать по «снам Госпожи», просто прощаясь с ними, после чего микониды продолжают танцевать. Если персонажи отнеслись к Рампадампу доброжелательно, он попросит разрешения присоединится к группе, особенно если с ними Стул. В это же время Сарит уходит от группы к миконидам. Дроу оборачивается последний раз, чтобы бросить на персонажей взгляд, полный ужаса и отчаяния, а затем перестает выражать какие-либо эмоции. После чего он и танцующие микониды встают на островок грибов, используют способность *древесный путь* [tree stride], дарованную благословением Заггтмой, чтобы пропасть из вида.

Награда опытом

Каждый персонаж получает 50 опыта, если группа переговорила с миконидами.

4. Грибные заросли

Этот стык тоннелей загроможден грибными зарослями. Эти заросли – самостоятельная экосистема, которая может предоставить испытания для тех, кто желает пройти через нее.

> Плотный грибной лес преграждает вам путь, и самые высокие экземпляры в нем достигают пяти футов. Когда вы начинаете выискивать наилучший путь через него, начинает нарастать шипящий звук, словно бесчисленные голоса шепчут на языках, которых вы не понимаете.

Несмотря на свою жуткость, шипящие звуки безвредны. Они возникают из-за воздуха, проходящего через дырявые грибы в зарослях. Персонажи могут пересечь эту зону, прорубая себе путь, либо съесть карликовую бородавку, и пройти, не беспокоя тех, кто находится в этом маленьком лесу. Если персонажи гонятся за Дроки, он попытается получить преимущество с помощью зарослей, съев карликовую бородавку. В уменьшенном размере он не оставляет следов, по которым могут следовать преследователи нормального размера.

Крохотные существа могут двигаться через заросли без штрафа. Для Маленьких и Средних существ заросли являются труднопроходимой местностью. Находясь в зарослях, Маленькие и Крохотные существа получают половинное укрытие от Средних существ и могут прятаться.

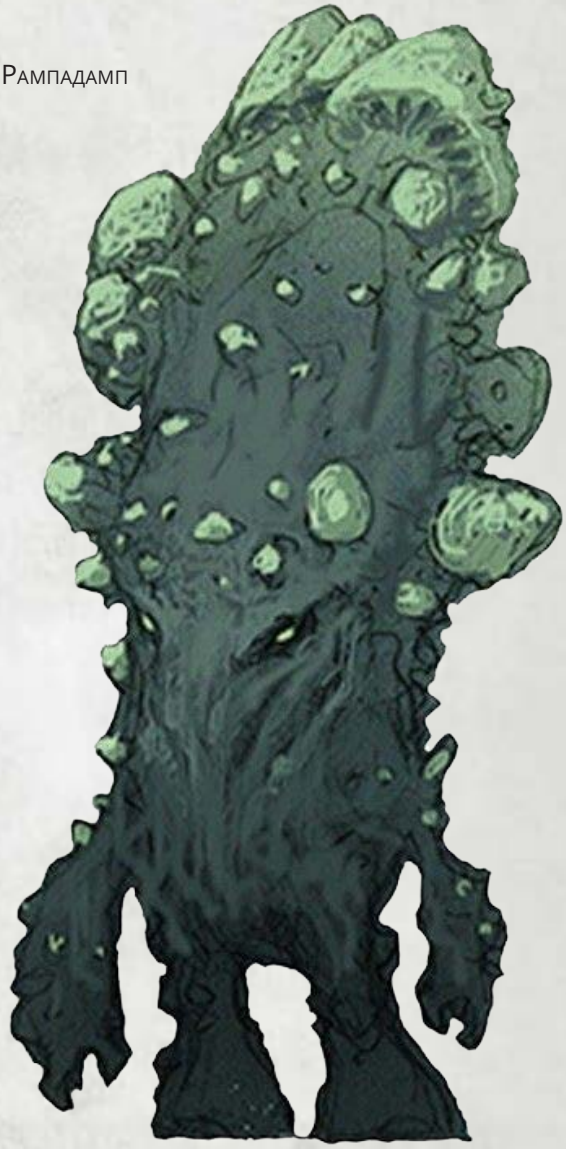
Существа могут избавиться от штрафа за труднопроходимую местность путем уничтожения грибов перед тем, как пересекать заросли. Каждая пятифутовая клетка зарослей имеет 10 КД и 10 хитов. При каждой атаке, наносящей урон от огня, имеется шанс 50%, что воспламенится гриб огненожка (см. «Грибы Подземья» в главе 2).

Дар Заггтмой

Миконид с даром Заггтмой может один раз в день действием выпускать облако осквернённых демонами спор радиусом 20 футов. Любое другое существо в пределах этой области, не «благословленное» подарком Заггтмой, должно совершить спасбросок Телосложения Сл 8 + модификатор Телосложения миконида + бонус мастерства миконида. Существо, отказывающееся от спасброска или проваливающее его, становится зараженным. Пока существо заражено даром Заггтмой, оно получает способность читать особую версию заклинания *древесный путь [tree stride]*, которое не требует компонентов. Это заклинание позволяет зараженным существам перемещаться через пятна плесени и грибы вместо деревьев. Прочитав заклинание, существо не может воспользоваться им снова до тех пор, пока не совершит продолжительный отдых.

Каждое существо, зараженное даром Заггтмой, получает помеху на броски атаки против существ, относящихся к типу «растения». Кроме того, каждый раз, заканчивая короткий или продолжительный отдых, существо должно совершать спасбросок Мудрости Сл 15. При провале, существо впадает в состояние эйфории. В этом состоянии существо не может совершать атакующие, бонусные действия или реакции, и должно использовать все свое действие движения на танец. В конце своего хода существо может повторить спасбросок, оканчивая действие эйфории при успехе.

Заклинания *снятие проклятия* [remove curse] или *великое восстановление* [greater restoration] исцеляют существо от дара Заггтмой.



Рампадамп

Когда существо Маленького или более размера впервые достигает перекрестка тоннеля, два **роя насекомых** [swarm of insects] (сороконожки) выползают из гнезд, находящихся под зарослями, и атакуют. Еще два **роя насекомых** [swarm of insects] (пауки) прибывают во втором раунде сражения, а также еще один **рой насекомых** [swarm of insects] (сороконожки) в третьем раунде.

Сокровища

Благодаря изобилию грибов в зарослях, это место замечательно подходит для поиска еды. Среди обыкновенных несъедобных здесь могут быть найдены следующие съедобные грибы, большинство из которых описано в главе 2:

- 1к6 стволоножек
- 3к6 синешапочников
- 1к6 кусков огненного лишайника
- 1к6 ночников
- 1к6 носов Нилхогга
- 1к6 слоев пульсирующей коры
- 1к6 тиммасков
- 1к6 огненожек
- 1к6 языков безумия
- 1к6 триллмаков
- 2к6 крупношляпников (см. «Пораженные Фэрзресс Грибы»)
- 2к6 карликовых бородавок (см. «Пораженные Фэрзресс Грибы»)

5. Хрипящая столовая гора

Эту пещеру наполняет фэрзресс, которая также вызывает здесь эффект приглушения звуков.

> Свечение фэрзресс гуляет по пещере, словно сдуваемое ветром, которого вы не чувствуете. Оно наплывает на большую столовую гору, начинает кружиться вокруг нее, постепенно поднимаясь выше, но потолок пещеры настолько высокий и тёмный, что вы не можете увидеть куда. Вы слышите бормотания и шепоты, исходящие с вершины столовой горы, которые становятся громче с вашим приближением. Ее многоярусные уровни напоминают ступени лестницы, но сверху вниз идет спуск, обеспечивающий легкий путь наверх.

Взбираясь на гору можно обнаружить, что уступы представляют собой не концентрические круги, а спираль, поднимающуюся с пола пещеры наверх.

В западной стене пещеры находится заметная трещина, ведущая в тесный тоннель, который может быть использован в качестве короткого пути в зону 7, если персонажи достаточно маленькие, чтобы протиснуться через нее (см. блок «Тоннели Ворлстоун: Общее описание»). Дроки использует этот тесный тоннель во время своих путешествий.

Персонажи, находящиеся на вершине столовой горы, слышат бормотание отчетливее, и могут понять, что это различающиеся звуки. Они слышат глухие удары и рев кузниц Грэклстью, недовольный гул Тэмберчода, безумные крики дерро, и даже отрывки разговоров. *Фэрзресс* в этом месте переносит звуки, издаваемые в Грэклстью наверху.

Персонаж может потратить действие на то, чтобы сфокусироваться на конкретных звуках, но при этом должен будет совершить спасбросок Мудрости Сл 12, получая 7 (2к6) психического урона при провале или половину этого урона при успехе. Персонаж, проваливающий спасбросок 5 или более раз, получает один уровень безумия (см. «Безумие» в главе 2), так как его разум становится перегруженным той информацией, которую он слышит.

Персонаж, превысивший броском Сл спасброска на 5 или более, может задать один вопрос о Грэклстью, ответ на который отзовется эхом в виде реплики, прозвучавшей когда-либо в городе или Тоннелях Ворлстоун за последнюю десятидневку. Таким образом можно узнать, в том числе, и то, куда в данный момент направляется Дроки, и ответом в данном случае будут его собственные безумные бормотания.

Персонаж может фокусироваться на звуках пещеры количество раз, равное его модификатору Мудрости (минимум 1). После этого он теряет способность различать эти звуки.

6. Ужасающее гнездо

Небольшая сеть из маленьких гротов ведет в одну из пещер, принадлежавших Серым Призракам, но в настоящее время она принадлежит искаженному существу под названием Король Пауков. Персонажи могут пройти по тесному тоннелю, чтобы попасть в эту зону (см. «Тоннели Ворлстоун: Общее описание»).

> Свечение фэрзресс в этой пещере освещает липкие белые нити, облегающие стены. Сети нитей становятся все плотнее по мере того, как вы продвигаетесь глубже.

Самая северная пещера является логовом Короля Пауков – двухголового гигантского паука, искаженного демоническим влиянием в подобие гуманоида. Это ужасающее существо использует характеристики **гигантского паука** [giant spider] со следующими модификациями:

- У Короля Пауков 44 хитов, значение пассивной Мудрости (Восприятие) равняется 14, модификатор Мудрости (Восприятие) равняется +4, спасброски Телосложения +3 и Мудрости +2.
- Из-за своих двух голов, Король Пауков имеет преимущество на проверки Мудрости (Восприятие) и спасброски против ослепления, очарования, страха, оглушения и потери сознания.

Король Пауков чувствует, когда незваные гости вторгаются на его территорию и не может быть захваченным ими врасплох. Вместе с двумя обыкновенными **гигантскими пауками** [giant spider] (его прислужниками), Король Пауков сидит в засаде. Он прокрадывается к входу в свою пещеру и начинает ждать, когда персонажи зайдут внутрь, чтобы отрезать им путь к отступлению, в то время как его прислужники будут подкрадываться к ним по потолку и стенам. Король Пауков и гигантские пауки сражаются до смерти, но не преследуют существ, спасающихся бегством.

Развитие событий

Звуки битвы в этом месте слышат дуэргары в зоне 7.

7. Сад серых призраков

Серые Призраки используют эту пещеру для выращивания различных грибов, чтобы проводить с ними алхимические эксперименты.

Двойные двери блокируют западный тоннель. Двери сделаны из толстого зархвуда и укреплены грубо кованой сталью. Крепкий замок может быть взломан успешной проверкой Ловкости Сл 15 с использованием воровских инструментов. Успешная проверка Силы Сл 20 позволяет выломать двери.

> В этой пещере чувствуется сильный запах гниения, исходящий из широкой впадины в центре, в которой растут десятки грибов различных видов. Медный бак в форме бочки стоит на краю ямы. К нему прикреплена высокая медная труба, аркой возвышающаяся над впадиной. У одной из стен стоит ряд ящиков.

Здесь работают три **дуэргара** [duergar]. Они являются членами Серых Призраков, которым назначено ухаживать за садом. Они нападают сразу же, как только заметят незваных гостей. Если персонажи прибываю сюда через разлом в восточной стене (см. «Грибная Яма»), они могут спрятаться среди грибов и затем попытаться застать дуэргаров врасплох. Если персонажи слишком шумят в зоне 6 или вышибают двери в восточной части пещеры, дуэргары становятся невидимыми и нападают на персонажей, как только те войдут.

В начале битвы, два дуэргара используют действие Увеличение [enlarge], пока третий открывает вентиль медного бака и целится его краном в персонажей. Во втором раунде битвы, присоединяется **дуэргар алхимик** [duergar alchemist] из зоны 8 на ту же инициативу, на которую ходят дуэргары. Если остальные дуэргары мертвы, алхимик становится невидимым и пытается сбежать.

Грибная яма

Яма глубиной 5 футов и заполнена различными видами грибов. Она является труднопроходимой местностью для Маленьких и Средних существ, а Крошечные существа имеют половинное укрытие среди этих грибов.

Трещина в восточной стене ведет от дна пещеры к зоне 6. См. блок «Тоннели Ворлстоун: Общее описание» для получения дополнительной информации о тесных тоннелях.

Благодаря изобилию грибов в зарослях, это место замечательно подходит для поиска еды. Среди обыкновенных несъедобных здесь могут быть найдены следующие съедобные грибы, большинство из которых описано в главе 2:

- 1к6 стволоножек
- 3к6 синешапочников
- 1к6 носов Нилхогга
- 2к6 слоев пульсирующей коры
- 1к6 тиммасков
- 1к6 огненожек
- 2к6 триллмаков
- 2к6 крупношляпников (см. «*Пораженные Фэрзресс Грибы*»)
- 2к6 карликовых бородавок (см. «*Пораженные Фэрзресс Грибы*»)

Персонаж, имеющий набор отравителя и обученный его использованию, может также собрать 1к6 доз яда «кровь ассасина» из грибной ямы (см. «Яды» в главе 8 книги *Руководство Мастера*).

Разбрызгиватель

Медный бак является разбрызгивателем, используемым дуэргарами для удобрения грибов в яме. Медная труба бака длиной 10 футов и может поворачиваться так, что наконечник будет смотреть в любом направлении. По умолчанию она наведена на яму.

Любое существо может потратить действие, чтобы открывать и закрывать вентиль бака и выпускать облако едкого удобрения, занимающего куб стороной 30 футов. Сторона куба облака увеличивается на 10 футов каждый раунд, пока вентиль остается открытым. У облака такой же эффект, как и у заклинания *зловонное облако* [stinking cloud] (Сл спасброска 12), но эффект заканчивается спустя 1к4 + 1 раундов после того, как закрывается вентиль или заканчивается удобрение. В баке достаточно удобрения, чтобы распылять его в течение 10 раундов.

Потратив действие или бонусное действие, существо может поворачивать трубу в любом направлении углом до 90 градусов.

Ящики

Ящики, стоящие вдоль северной стены, сделаны из зархвуда и сложены высотой в 5 футов, чтобы залезть на них надо потратить 5 футов движения. Большинство из ящиков пусты, но четыре из них содержат съедобные грибы. Каждый ящик с грибами весит 50 фунтов, содержит количество грибов, эквивалентное 20-дневному рациону, и может быть продан в Грэклстью или каком-либо другом населенном пункте Подземья за 25 золотых.

Развитие событий

Если персонажи оставят какого-либо дуэргара в живых для допроса, он даст ответ на один вопрос при успешной проверке Харизмы (Запугивание) Сл 16. Персонажи могут задать только три вопроса, прежде чем дуэргар начнет говорить бессвязно и из его рта начнет идти пена – это одна из форм безумия, возникающая из-за осквернённой демонами фэрзресс. Любое заклинание или эффект, исцеляющий безумие, также возвращает дуэргару вменяемость (см. «Безумие» в главе 8 книги *Руководство Мастера*).

Дуэргарам, находящимся здесь, поручено сторожить грибной сад и помогать алхимику в его работе. Они используют люк в зоне 8 для перемещения между Тоннелями Ворлстоун и Доками Тёмного Озера Грэклстью. Им не было приказано исследовать другие места Тоннелей Ворлстоун, но их лидеры иногда ходят глубже по неизвестным делам.

8. Серый алхимик

Серые Призраки обустроили эту пещеру одновременно как хранилище, и как лабораторию, в которой их алхимики могут работать в относительном спокойствии и изоляции.

> Эта область удивляет своей неожиданной чистотой и порядком, она разделена на два уровня, соединенных рампой из досок зархвуда. На верхнем уровне расположена полностью обустроенная лаборатория, а на нижнем две койки. В стене нижнего уровня закрытая дверь.

Если его не привлекли звуки битвы в зоне 7, **дуэргар алхимик** [duergar alchemist] по имени Лорзио Бакбаккен работает на верхнем уровне этой зоны. Лаборатория Лорзио содержит рабочий стол, письменный стол, полки с флаконами и печь в форме купола. Все это сделано из зархвуда, за исключением каменной печи.

Нижний уровень на 10 футов ниже лаборатории, содержит две койки и два маленьких сундука, все это сделано из зархвуда (см. «Сокровища» ниже для получения дополнительной информации о содержимом сундуков).

Дверь заперта на засов с этой стороны, и в ней есть смотровая щель на высоте глаза дварфа. Открыв смотровую щель, персонаж сможет смотреть в комнату по ту сторону двери. Засов легко отодвигается с этой стороны, но для вышибания двери потребуется успешная проверка Силы Сл 20.

Комната, в которую ведет восточная дверь, пуста, за исключением железной лестницы, поднимающейся на 60 футов вверх к каменному люку в потолке. Люк не заперт, и узкий спиральный тоннель, расположенный над ним, ведет в Доки Тёмного Озера.

> **Дуэргар алхимик**
>
> Дуэргар алхимик имеет при себе два флакона с кислотой и две бутылки алхимического огня. Он использует характеристики обычного **дуэргара** [duergar], но вместо копья у него имеются следующие атаки:
>
> ***Флакон с Кислотой.*** *Атака Оружием Дальнего Боя:* +4 к атаке, дальность 20 футов, одна цель. *Попадание:* 7 (2к6) кислотой.
>
> ***Алхимический Огонь.*** *Атака Оружием Дальнего Боя:* +4 к атаке, дальность 20 футов, одна цель. *Попадание:* 2 (1к4) огнем в начале каждого хода цели. Существо может попытаться закончить эффект, потратив действие на совершение проверки Ловкости Сл 10 и потушить огонь в случае успеха.

Развитие событий

Звуки сражения в этом месте привлекают дуэргаров из зоны 7. Прежде чем заходить в зону 8, они используют свои действия на Увеличение [enlarge].

Сокровища

Если персонажи потратят 1 час на обыск лаборатории, они смогут найти два набора травника, один набор отравителя и десять наборов целителя. В сундуках из зархвуда (незапертых) они найдут 1к6 флаконов с кислотой, 1к6 бутылок алхимического огня, два *зелья лечения* [potion of healing], одно *зелье большого лечения* [potion of greater healing], одно *зелье огненного дыхания* [potion of fire breath], одно *зелье психического сопротивления* [potion of psychic resistance].

В зависимости от того, доставил ли Дроки свою посылку, получив оплату, на письменном столе будут лежать кусок черного металла либо священный символ Ладагайера из мифрила (см. «Поиск Дроки»). На письменном столе также содержатся алхимические рецепты, начерканные на дварфийском на оторванных полосках пергамента. Персонаж, изучающий эти записи в течении часа, и совершающий успешную проверку Интеллекта (Магия) Сл 15, сможет сопоставить части формул для создания флаконов с кислотой и бутылок алхимического огня. Персонажи могут собрать в лаборатории достаточно ингредиентов, чтобы сделать по 1к4 каждого. Персонаж, знающий рецепт, и имеющий при себе необходимые ингредиенты, может создать флакон с кислотой или бутылку алхимического огня в течение 1 часа.

Персонаж, обыскивающий стол, и при этом совершающий успешную проверку Интеллекта (Расследование) Сл 12, также находит тайник с письмом внутри. Письмо написано на дварфийском, на куске шкуры ящерицы:

> Мне больше не нужен твой яд. Я лично разберусь с Верцем Салтбароном. Принеси мне эльфийский клинок, тот, что с резьбой в виде завитков, и я забуду о том, что ты меня подвел. И я не хочу видеть твоих головорезов рядом с моим постом. Капитан везде шныряет, и мне пригодится козел отпущения.
>
> – Горглак

Если персонажи схватят Лорзио и будут расспрашивать его о письме, он будет раскрывать следующие крупицы информации каждый раз, когда персонаж успешно совершает проверку Харизмы (Запугивание) Сл 13:

- Горглак – воин Каменной Стражи, стоящий на одних из внешних врат в Районе Тёмного Озера.
- Гроглак – алчный коллекционер необычного оружия.
- Горглака легко подкупить.

Награда опытом

Если показать письмо Горглака Эррде Блэкскалл, каждый персонаж получит 50 XP за разоблачение коррупции, затаившейся в рядах Каменной Стражи.

9. Озеро зла

Грязная вода из Тёмного Озера протекает в эту пещеру, создавая водоем. См. блок «Тоннели Ворлстоун: Общее описание» чтобы получить информацию об эффектах, последующих за питьем грязной воды. Высота потолка в этой пещере составляет 80 футов.

> Эта пещера разделена на два пути, окружающих большой водоем, наполненный водой, стекающей со сталактитов. Западный путь представляет собой мост над поверхностью водоема, в то время как восточный расположен на одном уровне с водой, переходя в тоннель. Вода тем тёмнее, чем дальше она от берега, а в центре водоема крутится пенящийся водоворот.

Водяная аномалия [water weird], связанная с этим водоемом, была осквернена демоническим влиянием, заражающим эти тоннели, сделав её злой и голодной.

Западный путь поднимается на высоту до 60 футов над поверхностью водоема. Если персонажи выберут верхний путь, водяная аномалия нападет на них, когда они окажутся на высоте 30 футов от поверхности водоема, так как она защищает путь, ведущий в зону 16. Водяная аномалия может образовывать гейзеры, что позволит ей эффективно подниматься на одну высоту с персонажами, чтобы они были в пределах ее досягаемости. Любой персонаж, которого водяная аномалия успешно схватила, падает в водоем, не получая урона от падения. Глубина водоема составляет 30 футов в центре и 5 футов у берега.

Если персонажи попадают в эту пещеру, следуя за Дроки, они заметят, как он аккуратно прокрадывается по восточному пути. Они могут попытаться проследовать за ним дальше, совершив групповую проверку Ловкости (Скрытность) против пассивной Мудрости (Восприятие) водяной аномалии. Если более половины персонажей проваливают проверку, она замечает их и нападает. Если персонажи атакованы во время преследования Дроки, хитрый дерро поймет, что за ним идет хвост, и начнет убегать.

10. Притон культистов

Безумные дерро-культисты покупали пещерных медведей у охотников Подземья и контрабандой провозили их через Грэклстью. Можно только догадываться, для каких целей.

Большие врата, сделанные из толстых железных прутьев, преграждают северо-западный вход и обычно заперты. Один из дерро-культистов носит с собой ключ. Замок может быть вскрыт успешной проверкой Ловкости Сл 15 при использовании воровских инструментов. Существо с показателем Силы 20 или более, может попытаться выломать дверь, совершив успешную проверку Силы Сл 25.

> Первое, что вы замечаете, когда входите в пещеру, это тяжелый, мускусный запах, идущий от клеток, собранных из металлолома, стоящих по обе стороны помещения. Спиральная тропа, окруженная небольшими каменными пилонами, завивается к центру пещеры.
>
> Два дерро стоят у большого котла, расположенного перед стоящей у центра пещеры палаткой. Оба разговаривают и, по всей видимости, игнорируют друг друга. Запертые в клетках громадные бурые медведи, вероятно, отдыхают.

Два **дерро** [derro] (см. Приложение C) являются культистами. Один из них жалуется на «хозяина», в то время как второй рассказывает, как однажды выловил что-то в Тёмном Озере.

Три пещерных медведя (используйте характеристики **белого медведя** [polar bear]) сохраняют бдительность, хоть и создают обратное впечатление. Персонажи, надеющиеся проскользнуть мимо них, должны совершить успешную проверку Ловкости (Скрытность) против пассивной Мудрости (Восприятие) медведей, равняющейся 13. В свой первый ход культисты пытаются освободить медведей. Каждая клетка заперта на простой засов, который можно отпереть, потратив действие. Как только первых двух медведей освободят, третий вырывается из клетки сам.

Трещина в южной стене ведет в тесный тоннель, который, в свою очередь, ведет в зону 12. Средние и более существа слишком большие, чтобы пробраться через него (см. блок «Тоннели Ворлстоун: Общее описание»).

Спиральный путь

Этот путь помогает направлять магию ритуала, которую культисты используют для приручения пещерных медведей. Несмотря на то, что в данный момент ритуал не активен, в этой зоне остается слабая аура школы очарования, которая может быть обнаружена с помощью заклинания *обнаружение магии* [detect magic].

Сокровища

В палатке находятся два спальных мешка, в которых завелись блохи, корзина из зархвуда, содержащая съедобные грибы (эквивалентно двухдневному рациону), и бурдюк, полный Тёмноозерного Портера.

11. Игровая площадка квазитов

Некоторые из сильнейших савантов дерро, состоящих в культе, содержат квазитов в качестве своих фамильяров, и эти маленькие демоны обнаружили эту сеть тоннелей. Они используют узкие тоннели для того, чтобы доставлять послания между территориями, контролируемыми культистами, либо чтобы попросту отлынивать от работы. Уменьшение позволит персонажам легче перемещаться по этой территории.

> Этот тесный тоннель освещен так же тускло, как и все остальные пещеры. Впереди вы слышите, как несколько существ пронзительно хохочут.

Четыре **квазита** [quasit] дерутся друг с другом в тоннеле. Заметив персонажей, квазиты их атакуют. Когда хитпоинты двух квазитов опускаются до 0, остальные становятся невидимыми и пытаются сбежать. Тем не менее, они остаются достаточно шумными, и персонажи могут следовать за ними по звуку. Если хотя бы один квазит смог сбежать, то культистов в зоне 12 нельзя будет застать врасплох, и они подготовят засаду.

Развитие событий

Если персонажам удастся поймать и допросить квазита, он охотно выдаст имя Наррака – саванта дерро, возглавляющего культистов в Тоннелях Ворлстоун (см. зону 12). В обмен на свою жизнь, квазит расскажет о планах культа, заключающихся в том, что они собираются наложить на каменных гигантов Грэклстью проклятие безумия, тем самым посеяв в городе хаос.

Награда опытом

Каждый персонаж получает специальную награду 50 опыта, если группа выведала у квазита о планах Наррака.

12. Убежище культистов

Дроки попадает в эту пещеру с востока, через тесный тоннель, вход в который представляет собой трещину в полу пещеры (см. раздел «Тесные тоннели» в блоке «Тоннели Ворлстоун: Общее описание»).

Западную часть пещеры занимает визгун [shrieker], выполняющий функцию системы оповещения (см. «Грибные участки»), а также яма-ловушка (см. «Ловушка»).

> Запах серы и смердящих химикатов исходит из этой большой пещеры. Свет костров освещает естественную платформу, на которой пятеро дерро бубнят какое-то песнопение, создавая какофонию. В клетке шевелится двухголовая собака, в то время как еще один дерро нервно наблюдает за ней, играясь с арбалетом.
>
> Внезапно, от магического круга, расположенного в центре платформы, начало исходить зеленое свечение. В центре ритуала вы видите маленькую статую в виде гуманоида. На ее шее начала вздуваться опухоль, увеличиваясь и деформируясь с каждым нечестивым слогом, постепенно принимая форму второй головы.

Наррак, савант дерро, состоит в одной из групп Совета Савантов, использующей демонологию, чтобы заполучить власть. С момента прибытия лордов демонов, он успел собрать нескольких учеников и заставить их принимать участие в ритуале с целью посеять хаос в Грэклстью. Наррак знает, что каменные гиганты являются основой власти Глубинного Короля, и наложив на них проклятие безумия Демогоргона, он спровоцирует первый шаг к захвату города лордом демонов.

В клетке сидит **пёс смерти** [death dog], за которой присматривает нервничающий **дерро** [derro]. На платформе находится **Наррак** [Narrak] и с ним еще четыре **дерро** [derro] культиста, совершающих ритуал вокруг статуи, стоящей в центре (характеристики Наррака и дерро могут быть найдены в Приложении С). Проведение культистами ритуала прерывается, когда Наррак выкрикивает имя «Демогоргон!» Кроме того, на платформе находится телохранитель Наррака, удобно расположившаяся в нише, наполненной грибами (и которую персонажи поначалу не замечают), женщина **эттин** [ettin] по имени Грула-Мунга.

Когда персонажи вторгаются в пещеру, культисты прерывают проведение ритуала и располагаются у края платформы, а тем временем Грула-Мунга [Grula-Munga] встает и подбирает свое оружие. В этот же момент, культисты, стоящие рядом с клеткой, выпускают пса смерти. Наррак продолжает ритуал до тех пор, пока персонажи не убьют пса смерти или одного из культистов, что спровоцирует его присоединиться к сражению. Клетка пса смерти закрыта на простую задвижку, ее открытие требует действия.

Если какому-либо квазиту удалось сбежать из зоны 11, он предупредит культистов в том, что неприятель рядом. В противном случае, персонажи могут попытаться застать культистов врасплох. Квазиты будут оставаться невидимыми и находиться рядом с Нарраком.

Грибные участки

Грибы в этой зоне сильно разрослись и занимают широкие области на полу и стенах.

По два густо заросших участка грибов растут на каждой стене западного тоннеля. К северной стене прицепился **визгун** [shrieker], которого персонажи могут опознать с помощью успешной проверки Интеллекта (Природа) Сл 12. Визгун начинает кричать, как только кто-нибудь приблизится к нему на 30 футов.

Трещина в полу рядом с восточной стеной окружена зарослями грибов, которые считаются труднопроходимой местностью для Маленьких и Средних персонажей, а Крохотным предоставляет половинное укрытие. Среди обычных грибов там можно найти 2к6 крупношляпников и 2к6 карликовых бородавок.

Платформа

Высота природной каменной платформы составляет 5 футов. Большую ее часть занимает светящийся ритуальный круг. Каждый, кто входит в круг или касается его, не являясь при этом дерро, должен преуспеть в спасброске Мудрости Сл 13 или получить один уровень безумия (см. «Безумие» в главе 2). Вне зависимости от результата спасброска, существо не может стать жертвой эффекта круга повторно. Кроме всего прочего, не-злые существа имеют помеху на броски атаки и спасброски, пока находятся в круге.

Высота статуи, стоящей в центре круга, составляет 2 фута, вес 100 фунтов, отдаленно напоминает сидящего на корточках каменного гиганта с опухолью на шее, которая начинает принимать форму второй головы. Статуя испещрена нечестивыми символами, и среди них есть имя «Дорхан», написанное на дварфийском. Успешная проверка Интеллекта Сл 16 (Магия или Религия) позволит персонажу определить, что нечестивые символы имеют отношение к Демогоргону.

Обыскав платформу, можно обнаружить похожую, но сломанную статую, лежащую рядом с закрытым железным сундуком и стопкой книг (см. «Сокровища», чтобы получить больше информации о сундуке и книгах). Сломанная статуя похожа на ту, что стоит в круге, за исключением имени «Рихаад», вырезанном на ее спине и полностью сформированной второй головы. Если Рихаад мертв, сломанная статуя обратится в пыль, как только персонажи дотронутся до нее. Если персонажи сохранили Рихааду жизнь, успешная проверка успешная проверка Интеллекта Сл 12 (Магия или Религия) позволит определить, что вторая голова – канал для магии наложенного на гиганта проклятья, и его можно обратить, если принести статую Говорящему с Камнями Хграаму в Пещеру Каирнгорм.

Ловушка

В тоннеле на западе пещеры расположена скрытая ловушка (см. «Примеры Ловушек» в главе 5 книги *Руководство Мастера*). Покрытие представляет собой тонкую доску из зархвуда, которая ломается, когда существо весом 50 фунтов или больше наступает на нее (существо, уменьшенное в размерах, может весить недостаточно для того, чтобы сломать покрытие). Глубина ямы составляет 10 футов, а ее пол покрыт зеленой слизью (см. «Опасности Подземелья» в главе 5 книги *Руководство Мастера*). Существо, упавшее в яму, получает 1к6 дробящего урона и автоматически проваливает спасбросок Ловкости против слизи.

Сокровища

Если персонажи приносят сломанную статую (или, по крайней мере, ее вторую голову) Говорящему с Камнями Хграаму, он наградит их изумрудом стоимостью 500 золотых монет, а также обещанием помочь с тем, что им требуется в Грэклстью.

На шее Наррака висит ключ, открывающий железный сундук, но открыть его можно также воровскими инструментами с успешной проверкой Ловкости Сл 17. В сундуке содержится *банка мази Киогтома* [keoghtom's ointment] и маленьких кожаный мешочек с 45 золотыми и 15 серебряными монетами.

Страницы книг сделаны из шляпок триллимаков (см. «Грибы Подземья» в главе 2). Они содержат безумные записи Наррака и его коллег-савантов. Персонаж, владеющий умениями Магия, Анализ или Религия, может потратить 8 часов на их исследование. Уменьшите требуемое время на 1к4 часов, если персонаж умеет читать дварфийский. По прошествии этого времени персонаж узнает, что книги описывают два ритуала: один вызывает у существа рост второй головы, а второй приращивает отрубленную голову живому существу. В этих записях не упомянуто то, что для успешного совершения любого из этих ритуалов заклинатель должен быть подвержен той или иной форме безумия.

В одну из книг подложены два свитка: на одном перечислены имена шести каменных гигантов (включая Рихаада и Дорхана), а второй является письмом, написанным на исковерканном дварфийском:

> Наррак –
>
> Нужно больше свитков! Говорящий с Камнями Хграам расставил ловушки, ловушки, ловушки. Но Дроки тоже хитер, и очень маленький! Я слышу, о чем они говорят, и когда они говорят, они называют имена, и я слышу имена, и записываю имена, и даю тебе имена, так что дай мне время. Но ты должен дать мне свитки. Волшебни магични свитки!
>
> – Дроки

Награда опытом

Каждый персонаж получает 100 опыта за обнаружение влияния Демогоргона на культистов.

Персонажи могут выполнить квест, доставив книги, свитки и письмо Эррде Блэкскалл. За доставку этих предметов каждый персонаж получает 150 опыта. Если персонажи спросят Эррде о Нарраке, она скажет, что он был младшим членом Совета Савантов.

13. Мусорная яма

Жертвы экспериментов Наррака свалены здесь. Воздействие фэрзресс начало оживлять трупы.

> Пещера представляет собой огромную яму, источающую запах смерти и разлагающейся плоти. Свечение фэрзресс повсюду, оно плывет словно туман, огибая тёмные силуэты, шаркающие по дну ямы. Единственный дерро ведет наблюдение с выступа высотой в пятнадцать футов. Трещина в юго-восточной стене ведет в тесный тоннель, и окружена россыпью грибов и потрохами.

Глубина ямы составляет 15 футов, а выступ испещрен заостренными кусками металлолома, из-за чего лазание по нему довольно опасно. Существо, пытающееся вскарабкаться наверх, должно преуспеть в проверке Силы (Атлетика) Сл 12. При провале существо получает 3 (1к6) режущего урона и остается в яме. Из-за множества трупов область ямы считается труднопроходимой местностью.

Один **дерро** [derro] стоит на выступе, наблюдая за ямой, в которой находятся семеро хромающих **зомби** [zombie] – три дуэргара и четыре гримлока. Зомби-гримлоки реагируют на шум, в то время как зомби-дуэргары нападают на любое живое существо, которое они увидят в яме. Тем временем, дерро будет стрелять из арбалета в любое живое существо, которое он увидит.

Ползучая кисть [crawling claw], носящая обсидиановое кольцо на обрубке пальца, притаилась среди завалов останков. Эти завалы являются труднопроходимой местностью для Маленьких и Средних существ, а грибы, растущие на них, предоставляют половинное укрытие Крохотным существам. Скрюченная серая рука когда-то принадлежала свирфнеблину Пелеку [Pelek] (см. «Развитие событий»).

Трещина в юго-восточной стене ведет в тесный, извилистый тоннель, пол которого затоплен грязной водой. См. блок «Тоннели Ворлстоун: Общее описание» для получения информации о тесных тоннелях и грязной воде.

Сокровища

Фэрзресс превратила обсидиановое кольцо Пелека в одноразовый магический предмет. Когда живое существо надевает кольцо, это украшение исчезает, а кожа существа становится твердой как обсидиан на следующий час. На время действия эффекта существо получает преимущества заклинания *каменная кожа* [stoneskin].

Развитие событий

Если персонажи ловят и допрашивают дерро, он охотно говорит, если те пообещают пощадить его. Он знает о квазитах в зоне 11.

Убийство ползучей кисти и ее захоронение в Блингденстоуне упокоит дух Пелека (см. зону 1b].

14. Обелиск

Серые призраки верят в то, что таинственный обелиск, находящийся в этой пещере, является важным источником магической силы, и они намереваются восстановить его. Обелиск был разрушен давным-давно. Так или иначе, осколки обелиска, которые можно встретить по всему Подземью, магическим образом поглощаются им при соприкосновении с его металлической поверхностью. Лидеры Серых Призраков одержимы идеей поиска потерянных осколков и восстановления этого монолита, но даже им не известно, что случится, когда обелиск снова станет целым.

После равномерного подъема, тоннель выходит в огромную, хорошо освещенную пещеру. Свечение фэрзресс и фосфоресцирующих грибов сливаются с лучами белого света, падающего на природные выступы, выступающие из стен, и каменную платформу, расположенную в центре помещения. Грубо вытесанные подъемы соединяют разные уровни платформы вплоть до ее двух наивысших уровней, соединенных крепким мостом. На одном из этих уровней лежит большое красное яйцо. На другом возвышается пятидесятифутовый обелиск из гладкого черного металла, на котором есть несколько заметных несовершенства, словно некоторые его части были от него как-то отсечены.

Женщина дерро стоит рядом с обелиском, ласково похлопывая и поглаживая его поверхность. Вдруг обелиск послал вспышку света, и свечение фэрзресс в ответ ему на миг стало ярче. Дерро ликующе визжит, когда она поднимает какой-то предмет с земли и записывает что-то в маленький блокнот.

Помещение ярко освещено, словно солнечным светом. Этот свет – всего лишь природный феномен, вызванный преломлением, усилением и отражением света биолюменисцентных грибов, растущих на стенах, в скоплениях кристаллов в пещере. Персонажи поймут это, забравшись поближе к потолку пещеры, откуда этот оптический обман становится легко различим.

Два уровня плато разделены уступами высотой 10 футов. Для того, чтобы забраться на уступ, требуется успешная проверка Силы (Атлетики) Сл 12. Плиинки, безумная савант **дерро** (см. Приложение С), стоит на вершине плато. На природном карнизе над входом в пещеру затаился **наблюдатель** [spectator], которому поручено охранять пещеру. Он видит персонажей, как только они заходят в пещеру более чем на 15 футов. Наблюдатель верещит сигнал тревоги, а затем атакует, убивая не-дерро с улыбкой. Во время сражения он проецирует в разум персонажей телепатические сигналы, в основном состоящий в том, как прекрасно, когда в пещеру заходят непрошенные гости, которых можно поубивать, и как еще более прекрасно всё будет, когда обелиск будет завершен.

Плиинки кричит грязные обзывательства в адрес героев скрипучим голосом, при этом приказывая наблюдателю избавиться от них. Она и наблюдатель сражаются насмерть.

Обелиск

Созданный из черного металла внеземного происхождения, этот монолит идеально гладок, за исключением трещин и сколотых краев, сделанных некой неизвестной силой. Длина каждой стороны обелиска составляет 15 футов, а высота 50 футов, сужаясь к пирамидообразной «шапке».

Любые персонажи, обученные умению Магия, могут определить, что из сколов обелиска происходит утечка энергии, напоминающей магическую. Кроме того, эти персонажи смогут понять, что вливание магии в обелиск может активировать скрытую в нем магию. Трата ячеек заклинаний при соприкосновении с обелиском активирует ее и телепортирует всех, кто находится на платформе, в место Подземья, расположенное прямо снаружи северо-западных врат Грэклстью.

Персонаж, потративший ячейку заклинания, узнает, что эффект телепортации можно повторить, но работать это свойство обелиска будет лишь временно – эффект спровоцирован недавним распространением фэрзресс по всему Подземью. Эффективность и природа эффекта могут смениться через неделю или две, а этот эффект телепортации не имеет отношения к настоящему назначению обелиска.

Если персонажи заберут кусок металла у Дроки или кого-либо из Серых Призраков, они заметят, что обелиск создан из того же материала. Кусок будет немедленно поглощен при соприкосновении с обелиском, восстанавливая трещины.

Яйцо красного дракона

Яйцо в северной части платформы – это яйцо невылупившегося красного дракона, которое Серые Призраки украли у Хранителей Пламени. Четырехфутовое в высоту и трехфутовое в диаметре яйцо весит 180 фунтов, и без огня, поддерживающего в нем теплоту, дракон не может вылупиться. Если и когда из него вылупится **вирмлинг красного дракона** [red dragon wyrmling], последний привяжется к тому, кого первым увидит.

Сокровища

Савант дерро имеет при себе всего одну золотую монету, кусок угля и потрепанный блокнот со страницами из триллимака (см. «Грибы Подземья» в главе 2). Золотая монета валюты шилмаер – древняя золотая монета, использовавшаяся среди эльфов поверхности. Блокнот содержит записи на дварфийском, в основном длинный список разных предметов, большинство из которых монеты и ювелирные изделия. В нем нет дат, но некоторые записи отличаются почерком. Последняя запись описывает «удивительное» происхождение золотой монеты.

Развитие событий

Если персонажи поймают Плиинки и попытаются ее допросить, она посмеется над их безрассудством и расскажет о том, что Тоннели Ворлстоун даже не рядом с выходом на поверхность. Она верит, что обелиск здесь спрятал Дииринка, бог дерро, и что в нем заточена «невообразимая сила». Плиинки и ее савант-последователи надеются заполучить обуздать обелиска и использовать ее для завоевания Грэклстью.

Если персонажи принесут яйцо Темберчоду, он уничтожит его и наградит группу магическим зельем или маслом из своей сокровищницы. Если персонажи отдадут яйцо хранителям пламени, Гартоккар Ксандорн пообещает им предоставить безопасный путь через Грэклстью, если, конечно, те ничего не рассказывали о яйце Темберчоду.

Награда опытом

Если персонажи принесут монету и блокнот Ильзе Хенстак в Базар Клинков, каждый персонаж получит 100 опыта.

Если персонажи расскажут Гартоккару Ксандорну об обелиске, он предположит, что он использовался Серыми Призраками для того, чтобы нанести ущерб Гонтлгриму и отправит отряд для того, чтобы изучить его. Каждый персонаж получит 100 опыта за выполнение поручения для Хранителей. Наградите каждого персонажа дополнительными 150 опыта, если они доставили яйцо Хранителям или Темберчоду.

14а. Покрытые грибами двери

Двойные двери спрятаны зарослями грибов, среди которых 2к6 крупношляпников и 2к6 карликовых бородавок. Персонажи, находящиеся с западной стороны дверей, должны преуспеть в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15, чтобы заметить двери, скрытые за грибами. Двери сделаны из досок из зархвуда и заперты с восточной стороны. Успешная проверка Силы Сл 20 позволит персонажам выломать двери, но в таком случае это услышат дерро савант и наблюдатель в зоне 14.

Покидая Грэклстью

Персонажи могут получить способ покинуть город, а также информацию для последующего путешествия, из множества разных источников, в зависимости от того, с какими НИП они взаимодействуют и того, над какими заданиями работают.

Эррде Блэкскалл держит свое слово, и позволяет персонажам свободно покинуть город, если они выполнили порученные задания. Работа на Темберчода или Хранителей Пламени помогает персонажам, по крайней мере, избежать ареста в городе.

Принятие персонажами решения о следующих действиях во многом зависит от информации и заданий, полученных персонажами в Грэклстью. Направление в Рощу Неверлайт (см. главу 5) или Блингденстоун (см. главу 6) будет очевидным решением, так как есть надежда, что в одном из этих мест будет путь на поверхность. В качестве альтернативы, персонажи могут попытать удачу в Лабиринте или В Вормрайтингс.

Выполнением некоторых заданий персонажи могут изменить баланс сил Грэклстью. К примеру, помощь Эррде Блэкскалл и Каменным Стражам может дать персонажам право на аудиенцию у Короля Хоргара Стилшэдоу V позднее. Если персонажи будут убедительно просить Эррде, Гартоккара или Говорящего с Камнями Хграама об аудиенции, воспользуйтесь следующим разделом для отыгрыша события во дворце Глубинного Короля.

Крепость Глубинного Короля

Крепость Глубинного Короля расположена на юге от Желоба Ладагайера и на севере от логова Темберчода. Когда персонажи впервые замечают его, прочитайте игрокам следующей текст вслух.

> Крепость глубинного короля – это тёмное сооружение, навевающее дурные предчувствия, расположенное между двумя огромными колоннами, возвышающимися к облакам дыма, скрывающего потолок пещеры. Гигантские базальтовые жаровни, наполненные раскаленной лавой, освещают адским светом фасад дворца и толстые каменные стены, испещренные железными башнями и зубчатыми стенами.

Может показаться, что дворец никто не охраняет, но это лишь видимость. Вся стража дворца невидима, и персонажи, осматривающие дворец некоторое время, могут услышать марширующую стражу дуэргаров в тяжелой броне.

Две сотни невидимых **дуэргаров Каменных Стражей** [duergar Stone Guard] (см. приложение С) охраняют дворец и короля. Пятьдесят стоят смирно в идеальных рядах перед дворцом, готовые сразить любого, кто осмелится приблизиться к вратам дворца без сопровождения. Еще пятьдесят наблюдают с башен и стен. Оставшаяся сотня располагается во дворце и входят в состав почетного караула Глубинного Короля.

Аудиенция у Глубинного Короля

Персонажи, подружившиеся с Говорящим с Камнями Хграмом, или выполнившие задания для Эррде Блэкскалл или Гартоккара Ксандорна, могут воспользоваться своим новоприобретенным влиянием для того, чтобы получить аудиенцию у Глубинного Короля. Персонажи, сопровождаемые во дворец Хграамом, Эррде или Гартоккаром, пройдут внутрь, ведомые мимо рядов невидимых дуэргаров стражей, к тронному залу Глубинного Короля.

> Лава вытекает из щелей в черных базальтовых стенах этого огромного зала. Духота этого места давит на вас, воздух наполнен запахом серы. Толстые черные колонны поддерживают тяжелый потолок, а в дальнем конце зала на обсидиановом постаменте стоит железный трон. Коронованный дуэргар, одетый в латную броню, сидит на нем. Рядом с ним стоит королевская супруга, носящее платье из золотых монет.

Невидимая *стена силы* [wall of force] стоит между троном Глубинного Короля и персонажами. Решил ли Глубинный Король сражаться против лордов демонов, зависит от вас, но, так или иначе, как и многие дуэргары в городе, Хоргар Стилшэдоу V подвержен безумию лордов демонов. Совершите бросок по таблице Неопределенное Безумие в главе 8 книги *Руководство Мастера*, чтобы определить изъян Хоргара.

Если персонажи нападут на Глубинного Короля, используйте для него характеристики **рыцаря** [knight], описанные в книге *Бестиарий*, со следующими поправками:

- Хоргар законно-злой.
- Он говорит на драконике, дварфийском и языке гигантов.
- Его КД 20 и он носит *дварфийские латы* [dwarven plate].
- Он обладает преимуществом на спасброски против яда, заклинаний, иллюзий, очарования и паралича.
- Под прямым солнечным светом имеет помеху на броски атаки, а также на проверки Мудрости (Восприятие), зависящие от зрения.
- Он обладает возможностями Увеличение и Невидимость **дуэргара** [duergar] (см. *Бестиарий*).
- Он носит *перчатки силы огра* [gauntlets of ogre power], которые приравнивают значение Силы к 19 (+4).
- Он носит *боевой молот +2* [warhammer +2] вместо двуручного меча [greatsword]: +8 к атаке, досягаемость 5 футов, одна цель. *Повреждения:* 10(1к8+6) дробящий или 11(1к10+6) дробящий, если использовался двумя руками. Пока Хоргар увеличен, урон увеличивается до 15(2к8+6) или 17(2к10+6) дробящего урона, соответственно.

Супруга Глубинного Короля является **суккубом** [succubus] в облике Шал, женщины дуэргара. Этот суккуб – слуга лорда демонов Граз'зта (см. Приложение D). Ее единственное задание – следить за тем, чтобы никто не смог избавить Хоргара от его безумия. Платье, которое она носит, было подарком от Хоргара. Оно весит 75 фунтов и стоит 750 золотых монет.

Развитие событий

Если персонажи распознают в суккубе демонического шпиона и помогут Хоргару вернуть здравый рассудок, Глубинный Король станет дружественным по отношению к ним, и попытается натравить их на дроу, которых он винит в распространении безумия.

Глубинный Король
Хоргар Стилшэдоу V

Глава 5: Роща Неверлайт

Общины миконидов можно найти по всему Подземью. Эти разумные грибы-гуманоиды ведут жизнь труда и мирного созерцания, и могут предоставить укрытие и показать безопасный путь тем, кто придет к ним с миром.

Из-за относительной изоляции Рощи Неверлайт здесь нет проблем с продовольствием, а учитывая гостеприимный характер его жителей, здесь можно отдохнуть, набраться сил и пополнить запасы. Пока вы в роще, вы можете связаться с повелителями колоний миконидов для обсуждения возможных путей выхода на поверхность, наслаждаясь необходимой передышкой от жестоких и мучительных условий Подземья.

Тем не менее, конкретно это поселение миконидов не такое безопасное, как может показаться. Один из повелителей миконидов попал под влияние Заггтмой, Демонической Королевы Грибов, которая, не теряя времени, строит свою крепость в огромном грибе под названием Иггморгус [Yggmorgus]. Там же она работает над планом по захвату всего Подземья. И все больше и больше миконидов становятся ее рабами, и если персонажи решат задержаться в Роще Неверлайт надолго, то в скором времени они обнаружат себя в смертельной опасности.

Если Сарит все еще с партией, не забудьте, что он всегда за то чтобы отправиться сюда. Он придумывает кучу хороших и не очень аргументов в пользу этого. По мере приближения к роще ему становится все хуже. Вы можете отыграть это тем что во время реплик он периодически прикасается к голове, как будто у него сильная мигрень, но ничего больше выдавать не надо, всё в итоге само станет ясно, когда придет ему время умереть.

Путь в Рощу Неверлайт

Из-за того, что путешественники почти никогда не забредают в Рощу Неверлайт, она редко появляется на картах. Почти все пути, ведущие к ней, опасны и запутанны, несмотря на то, что множество потоков протекает рядом с рощей и через нее. Если персонажи окажутся в окрестностях Рощи Неверлайт и будут держаться рядом с этими водными путями, они рано или поздно придут сюда. Кроме того, трое из компаньонов группы могут провести их в Рощу Неверлайт.

Стул, пленник из главы 1, является молодым миконидом из Рощи Неверлайт, пойманным дроу до того, как Заггтмой начала распространять свое влияние на здешних миконидов. Несмотря на отсутствие знания Подземья, Стул обладает врожденным чувством направления к своему дому и может провести к нему персонажей. По возвращению Стул будет очень обеспокоен тем, как изменилась роща. Нельзя сказать, чтобы он был хорошо знаком с кем-то из властителей, но он более симпатизирует Базидии.

Бывший пленник дроу Сарит Кзекарит также может провести группу, учитывая его обширное знание Подземья. Группа может не догадываться о том, что Сарит заражен спорами Заггтмой, управляющими его разумом. Он будет пытаться убедить группу следовать в Рощу Неверлайт, говоря, что это безопасное место, в котором они могут отдохнуть и определить свое следующее направление. На самом же деле, он непроизвольно ведет персонажей к тому, чтобы они стали рабами Демонической Королевы Грибов.

Если персонажи уже посетили Грэклстью, могло случиться так, что Сарит ушел с зараженными миконидами в Тоннелях Ворлстоун, оставившими с группой Рампадампа. Этот молодой миконид избежал заражения и может провести персонажей в рощу. Он также считает, что, возможно, споры, заразившие его предыдущих компаньонов, заразили и его дом.

Случайные столкновения

Персонажи, путешествующие в Рощу Неверлайт или из нее, будут встречать признаки растущего влияния Заггтмой в этой области. Пока группа находится на расстоянии четырех дней пути от Рощи Неверлайт, используйте таблицу Столкновения в окрестностях Рощи Неверлайт вместо таблицы случайных событий главы 2, чтобы определить, что повстречалось персонажам.

Столкновения в окрестностях Рощи Неверлайт

к20	Столкновение
1-8	Нет события
9-16	Поляна грибов
17-18	1к4 **нотика** [nothic]
19-20	1 демон **чазм** [chasme] на потолке или 1 демон **врок** [vrock] на уступе (по вашему выбору)

Поляна грибов

Если персонажи разложили лагерь или отдыхают, этого события не происходит. В противном случае, персонажи встретят большую поляну грибов, растущих во влажной пещере или тоннеле. Поляна считается труднопроходимой местностью и содержит множество различных разновидностей гигантских, но несъедобных грибов. Совершите бросок к20 и сверьтесь с таблицей Находки на Поляне Грибов, чтобы определить, что еще повстречалось персонажам.

См. раздел «Грибы Подземья» в главе 2, чтобы получить больше информации о съедобных и экзотических видах грибов. Пункты, отмеченные звездочкой, описаны подробнее после таблицы.

Находки на Поляне грибов

к20	Грибы или существа
1	1к6 бочконожек
2	2к6 синешляпников
3	1к3 **ползающий падальщик** [carrion crawler]
4	1к4 **дроу споровых слуг*** [drow spore servant] (см. приложение С) и 1к4 **квагготов споровых слуг*** [quaggoth spore servant]
5	Огненный лишайник, растущий в термальном источнике
6	3к6 **гигантских огненных жуков** [giant fire beetles]
7	1к4 **взрослых миконидов** [myconid adult]
8	1к6 ночников
9	1 **отиг** [otyugh], прячущийся среди груды отходов
10	Коричневая плесень (см. «Опасности Подземелья» в главе 5 книги *Руководство Мастера*)
11	1к4 **пробудившихся зархвудов*** [awakened zarkhwood] (см. приложение С)
12	2к4 слоев пульсирующей коры, растущей на стенах
13	1к4 **визгунов*** [shrieker]
14	2к4 тиммасков
15	1к6 языков безумия
16	2к6 огненожек
17	2к6 триллимаков
18	2к4 **фиолетовых грибов** [violet fungi]
19	2к4 водошаров, растущих у родника
20	1к4 зархвудов*

Дроу и Квагготы споровые слуги. Эти споровые слуги охраняют грибную поляну по воле миконидов и игнорируют группу, если не были атакованы или побеспокоены ей, и в этом случае они будут себя защищать.

Взрослые Микониды. Эти добрые существа охраняют грибную поляну и занимаются своими делами, и атакуют только для самозащиты. Если персонажи найдут общий язык с грибным народом и спросят направление к Роще Неверлайт, микониды скажут, что могут проводить туда персонажей и представить их благородному лидеру – Властителю Фило.

Грибы Стражи. Эти гигантские оживленные грибы охраняют грибную поляну, и нападут в том случае, если их ранить, или если персонажи попытаются собрать с поляны грибы.

Визгуны. Визг этих грибов с вероятностью 50% привлекают демона **чазма** [chasme] или **врока** [vrock] (на ваш выбор), прибывающего спустя 1к6 + 4 раундов и сражающегося до смерти.

Зархвуды. Есть шанс 50% на то, что в одном из зархвудов обитает 1к4 + 4 **кровопийц** [stirge], свивших гнездо в его шляпке. Стиржи слетаются на источники света.

Прибытие в Рощу

Множество ходов ведет в Рощу Неверлайт, но большинство из них всего лишь узкие трещины, через которые пробивается вода. Лишь один природный тоннель достаточно широк для относительно удобно путешествия существ Среднего размера, он был создан течением подземного ручья и освещается светящимся лишайником.

Оказавшись в пещере рощи, персонажи оставят ужасы Подземья позади. Они обнаружат себя в скрытом волшебном месте, необычайно чуждом, и в то же время безмятежно красивом. Входной тоннель расположен над основным уровнем рощи, и персонажам открывается панорама грибного леса, покрывающего любую поверхность, включая потолок, и освещающего все вокруг красочным биолюминесцентным светом.

На другой стороне этого экзотического леса пещера сужается в расщелину. В пещере, находящейся за этой расщелиной, виднеется блеск величественной грибной башни, но из-за слабого освещения и тумана ее трудно разглядеть детально.

Преследование дроу в Роще Неверлайт

Хотя персонажи этого еще не знают, разведчики дроу прибыли в Рощу Неверлайт раньше их, предполагая, что искатели приключений могут решить искать укрытие среди миконидов. К несчастью для разведчиков дроу, встреча с одним из слуг Заггтмой привела их к печальной участи. См. зону 5, «Сад Приветствия», для получения подробностей.

Важные НИП

Искатели приключений могут взаимодействовать со следующими персонажами и существами в Роще Неверлайт.

НИП Рощи Неверлайт

Властитель Фило [Sovereign Phylo]	Один из двух правителей Рощи Неверлайт и раб Заггтмой
Властитель Базидия [Sovereign Basidia]	Другой правитель Рощи Неверлайт, свободный от влияния Заггтмой и относящийся к Фило с подозрением
Лубамаб [Loobamub]	Лидер Круга Охотников, лояльный к Базидии, и имеющий поручения для группы
Рашару [Rasharoo]	Лидер Круга Исследователей, лояльный к Базидии; знает пути к поверхности
Йестаброд [Yestabrod]	Мутировавший лидер Круга Повелителей и чудовищный слуга Заггтмой
Зинайя [Xinaya]	Разведчик дроу, которого постигла ужасная судьба

День в Роще Неверлайт

Образ жизни миконидов прост, неспешен и цикличен. Микониды работают по восемь часов, собирая урожай на своих грибных полях, занимаясь поиском ресурсов и укреплением обороны. После этого они в течение восьми часов телепатически общаются друг с другом, называя это «слиянием». После этого они восемь часов отдыхают, чтобы затем продолжить этот цикл.

Многие микониды в роще более экстравертны, чем можно ожидать от представителей этой пугливой расы. Персонажи, общающиеся с миконидами с помощью спор общения, заметят, что эти существа готовятся к какому-то празднику, восклицая «День радости близко!» и призывая других «Возрадоваться истинному союзу, что объединит нас всех!». Эти микониды попали под влияние Заггтмой и их поведение вызывает беспокойство среди здоровых, в том числе у Базидии и его последователей.

Два властителя

В обществах миконидов обычно всего один властитель – самый большой из них, не состоящий ни в одном кругу (см. ниже). Два года назад Властитель Базидия прибыл в рощу с двумя своими кругами, и Властитель Фило встретил новых миконидов с радостью, выразив благодарность Базидии за то, что тот согласился разделить бремя правления всеми кругами рощи. С тех пор два властителя были близкими друзьями, разделяя авторитет и ответственность без возникновения конфликтов. Каждый из них знает, что миниду в цикле жизни отведен определенный срок, и когда они оба уйдут, их место займет один новый властитель, а сами они вернут свои тела в почву, удобряя ее.

Круги

Круги в Роще Неверлайт разделены по определенным назначениям, и каждый круг выполняет определенную роль в колонии. В роще есть семь кругов, в каждом из которых состоят в среднем двадцать миконидов, – Круг Охотников, Круг Исследователей, Круг Сеятелей, Круг Строителей и Круг Грибоводов, а также недавно образованные Внутренний Круг и Круг Повелителей. Каждый Круг собирается вокруг кургана круга – груды камней и почвы, на которой обычно выращивают плесень, лишайники и грибы. Микониды круга собираются вокруг своего кургана для слияния и сна.

Став порабощенным Заггтмой, Фило решил, что микониды должны совершать слияние лишь со своим кругом, и только лидеры кругов должны иметь право сливаться с миконидами других кругов и властителями. Фило утверждал, что это сделало бы слияние кругов гораздо более эффективным, и это, в свою очередь, упростило бы уход за рощей. Большинство миконидов рощи приняли этот новый и странный порядок, убежденные обещаниями Фило в том, что это поможет достичь более высокого уровня гармонии в колонии.

Базидия считает, что идея Фило, заключающаяся в разделении по кругам, противоречит единству и гармонии, свойственным образу жизни миконидов, и что эта изоляция мешает обмену опытом между членами разных кругов. Базидия также беспокоится по поводу противоестественности Внутреннего Круга и Круга Повелителей. Но, так или иначе, Фило и его союзники не придают значения мнению Базидии, и рьяно утверждают, что в рощу приходят великие перемены.

Недавно произошедшие события еще больше начинают беспокоить Базидию в тот момент, когда искатели приключений прибывают в Рощу Неверлайт. Йестаброд, лидер Круга Повелителей, не присутствовал в слиянии Внутреннего Круга уже несколько дней, отправляя вместо себя своего представителя (см. «Круг Повелителей» в зоне 5). Воистину, странные и беспокойные времена приходят в Рощу Неверлайт.

Слияние

Микониды общаются друг с другом через слияние. Споры переносят частички одних миконидов другим, и те поглощают их, создавая, таким образом, телепатическую родственную связь. Когда микониды круга собираются вместе для слияния, они делятся друг с другом своими знаниями, страхами, надеждами и мечтами. Через слияние все микониды соединяются, образуя душу и сердце колонии.

Влияние Заггтмой

Заггтмой, первоначально ослабленная перемещением из Бездны через ритуал призыва, пришла в Рощу Неверлайт, привлеченная ее грибной жизненной силой. По прибытии она смогла быстро оценить ситуацию и понять, что самым быстрым способом получить контроль над рощей будет осквернение его первоначального властителя, чтобы тот служил ей до тех пор, пока она не восстановит свои силы.

После того, как Фило поприветствовал Заггтмой в роще, она тайно слилась с властителем, пообещав рай для его грибного народа, если Фило сможет сделать их ее последователями на Материальном Плане. Его сознание безнадежно потеряно в безумных и коварных видениях королевы демонов, Фило стал рабом обещаний обильной почвы, влаги и гнили, вечных и невероятно красивых мечтаний о бесконечном слиянии – все эти дивные подарки предложила народу рощи Леди Гниения.

Властитель Базидия

Ежедневное слияние превратилось в тонкую идеологическую войну между последователями двух властителей. Фило медленно обращает грибной народ на новый путь. Базидия и его последователи, количество которых постоянно сокращается, пытаются разубедить остальных ступать на новый путь, теряя своих союзников с каждым новым слиянием кругов.

Поскольку все больше и больше миконидов невольно становятся переносчиками спор Заггтмой, Роща Неверлайт становится все более странно праздным местом. Радость от тихого, неспешного образа жизни грибного народа неумолимо сменяется на декаданс, восторженную эйфорию и скрываемую этой эйфорией безумие.

Роща Неверлайт

Популяция: 150 миконидов и споровых слуг
Правительство: Организованные круги, управляемые большими по размерам миконидами, именуемыми лидерами кругов; самые большие микониды, именуемые властителями, управляют всей колонией
Защита: Споровые слуги и пробудившиеся зархвуды
Торговля: Нет
Организации: Семь кругов миконидов; слуги Заггтмой

Микониды жили в Роще Неверлайт незапамятное количество поколений, не переживая никаких изменений в своем образе жизни до недавнего времени. Теперь их мир меняется быстрее, чем многие из грибного народа успевают понять, и меняются их взгляды на мир, переворачиваемые с ног на голову хаотичным и скверным влиянием Демонической Королевы Грибов.

Прибыв в Подземье, Заггтмой нашла Рощу Неверлайт и основала в ней свою резиденцию. Микониды впустили ее, определив тем самым свою судьбу. Через телепатически переданные мечты корни скверны проросли глубоко в колонию, превращая тихих и мирных миконидов в нечто беспокойное и чрезмерно радостное. Некоторые осознают то, что происходит, и пытаются этому сопротивляться, но миконидам чужда внутренняя борьба, и они не смогут победить без посторонней помощи.

Отыгрыш миконидов

Образ жизни миконидов совершенно не похож на жизнь любого жителя поверхности. Единственное, что делает их похожими на остальных гуманоидов – это потребность в пище, желание жить и стремление к общению, несмотря на то, что все это у них работает не так, как у других гуманоидов. Столь чужеродным существам сложно различать гуманоидов из плоти и крови.

Микониды не искушены в вопросах этики и морали, они стараются каждый день проживать на полную, мало интересуясь будущим и вовсе не интересуясь прошлым. Несмотря на их коллективный образ жизни, они являются индивидуальными существами со своими особенными интересами и определенными личностными характеристиками. Они тяготеют к простым общим радостям, живя мудростью и проницательностью, которые обеспечивает их слияние. Из-за присущей им наивности, а также их грибной природы, они являются крайне уязвимыми к скверне Заггтмой.

Микониды Рощи Неверлайт начали поддаваться влиянию Леди Гниения, и многие из них блаженно принимают ее безумие, в то время как другие всеми силами пытаются ему сопротивляться. Микониды, попавшие под влияние Заггтмой, меняют жизненный рост на гниение и смерть. Больше всего пугает то, что делают это они с детской невинностью, упиваясь темной стороной жизни с изумлением и радостью, и не в состоянии осознать то, какое зло их поглотило.

1. Грибная чаща

Микониды выращивают на этом диком участке первую линию обороны, создавая живой частокол. В этом месте грибные существа и звери Подземья образуют богатую экосистему.

Бледно-кремовые и бежевые грибы растут густо и высоко, напоминая леса мира поверхности. Грибы в изобилии растут повсюду, и между ними трудно найти что-то, хотя бы отдаленно напоминающее путь.

Гигантские шляпки зархвудов загораживают потолок пещеры, но между ними проникает мерцающий свет от люминесцентных грибов. С каждым шагом, проделанным вами по сырой земле, запах гнили вокруг становится все сильнее.

Круг Охотников

Холм круга расположен в чаще, на самом ее краю. Он принадлежит Кругу Охотников – миконидам, преследующим существ в чаще. Вопреки их названию, охотники не убивают свою жертву, а просто выслеживают существ, умерших неподалеку от рощи. Охотники приносят останки таких существ властителям, которые оживляют их, пока им наконец не будет позволено сгнить и слиться с почвой пещеры.

Лубамаб. Этот высокий и стройный миконид – лидер Круга Охотников – разделяет взгляды Базидии на новый путь Фило, и все еще способен сопротивляться скверне Фило во время слияния с Внутренним Кругом. Лубамаб держит свое мнение при себе, но его беспокойство передается другим охотникам во время слияния, закрепляя среди них лояльность к Базидии. Лубамаб прогоняет споровых слуг и пробудившихся зархвудов Фило с территории своего круга.

Лубамаб будет рад получить от группы помощь в том, чтобы разобраться с несколькими недружелюбными монстрами, забредшими в грибную чащу. В том числе, лидер круга попросит искателей приключений убить **альфу грика** [grick alpha] и принести его труп к Базидии для оживления. Кроме того, **ползущая насыпь** [shambling mound] истощает почву рощи и от нее нужно избавиться во благо колонии. Эти события могут произойти тогда, когда вы пожелаете.

2. Северные террасы

Террасы, расположенные вдоль северных стен, поражены фэрзресс, и микониды используют эту зону для выращивания определенных видов грибов.

Вода, текущая из стен этой огромной пещеры, бежит в грубую, но, тем не менее, эффективную устроенную в виде террас оросительную систему. Это место наполнено тяжелым, сладким запахом тысяч грибов всех цветов и размеров, многие из которых излучают странный манящий свет.

Круг Строителей

Этот круг располагается в центральной террасе, но его члены часто посещают верх пещеры и ее края для сбора созревших грибов, требуемых в ремесле.

Газбид. Лидер круга строителей – архитектор-пионер миконидов и сторонник Властителя Фило. Газбид, уже обезумевший от спор Заггтмой, мечтает о странных, запутанных сооружениях, в которых микониды не нуждаются, одурманенный видениями о дворцах Бездны.

Если Газбид взаимодействует с персонажами при помощи спор общения, он потребует описать ему, что представляет собой архитектура мира поверхности, пребывая в редко наблюдаемом у миконидов восторге от рассказов. Он будет надоедать выпытыванием мельчайших подробностей, таких как точные размеры кирпичей или плотность древесины. Газбид расскажет о том, что он мечтает построить грибную башню «еще более величественную, чем Иггморгус». Он надеется прорваться сквозь Подземье к миру поверхности, возможно «с помощью Аромикоса». У Газбида нет осознанного понимания того, кто такой Аромикос, и лишь чувствует то, что он является частью предстоящего празднования. См. «Иггморгус» (в конце этой главы) и главу 16, «Зловонная Свадьба», чтобы узнать подробности.

Круг Гибоводов

Холм круга грибоводов расположен на вершине террасы, рядом со стеной пещеры. Грибоводы – это фермеры колонии, которые следят за тем, чтобы почва под водой оставалась плодородной, и выращивают на ней грибы.

Роща Неверлайт: общее описание

Гости Рощи Неверлайт познакомятся со следующими ее особенностями.

Подземная топь. Вода втекает в большую пещеру из многих мест, образуя террасы, водоемы и ручьи. Таким образом, получается подземная топь, идеально подходящая для роста грибов и миконидов.

Изобилие грибов. Грибы и плесень растут в изобилии в Роще Неверлайт, создавая необычную, но красивую цветовую мозаику.

Тихая какофония. Микониды не говорят. Они общаются телепатически с помощью своих спор. Таким образом, они живут тихой жизнью. Странная музыка и поющие эхо, доносящиеся из пещеры за рощей, едва слышны.

Чужеродный свет. Люминесцентный мох прорастает по всей пещере, покрывая большие грибы, и освещает рощу мягкими оттенками желтого, голубого и фиолетового. Тусклый свет распространен по всей роще и придает ей образ сказочного места.

Грибы стражи. Для того, чтобы защитить себя, микониды выращивают пробудившиеся зархвуды (см. приложение C), чтобы те служили им чем-то вроде заграждения вокруг рощи.

Споры заггтмой. Эта зловещая болезнь распространяется миконидами, измененными демоническим влиянием Заггтмой (см. «Микониды» в приложении C).

Измененные микониды могут испускать облака спор в виде сферы диаметром 10 футов, которые могут существовать 1 минуту. Любые существа из плоти и крови, оказавшиеся в облаке при его распространении или входящие в него позже, должны совершить спасбросок Телосложения. Сл спасброска составляет 8 + модификатор Телосложения миконида + бонус мастерства миконида. При успешном спасброске существо не может быть заражено этими спорами в течение 24 часов. При провале спасброска существо заражается болезнью, вызванной спорами Заггтмой, а также получает случайную форму постоянного безумия (определяется броском по таблице Безумие Заггтмой в приложении D), оканчивающегося только тогда, когда существо вылечится от болезни или умрет. Будучи зараженным этой болезнью, существо не может быть заражено снова и должно повторять спасбросок каждые 24 часа, оканчивая действие болезни при успехе. При провале, над телом существа постепенно обретают контроль растущие в нем грибы, и после трех провалов спасброска существо умирает, а затем оживает споровым слугой, если оно относится к тому типу существ, которые могут быть споровыми слугами (см. раздел «Микониды» в книге *Бестиарий*).

Хибопби. Лидер грибоводов почти не придает значения новым идеям Фило. Однако, несмотря на то, что Хибопби скучает по всеобщим слияниям, он не видит протесты Базидии достойными беспокойства. Хибопби заражен спорами Заггтмой, но пока не находится под ее контролем.

3. Центральный бассейн

Впадина в полу пещеры – это основная часть колонии миконидов. Центральный холм круга был возведен лишь недавно и сейчас играет роль чего-то вроде «городского центра», где все микониды собираются на массовые слияния. Несмотря на то, что групповые слияния стали редкими, Фило иногда использует их для того, чтобы подогреть энтузиазм зараженных миконидов, знающих о предстоящем праздновании. Это несколько смущает неосведомленных здоровых миконидов, однако их радует чувство того, что вскоре должно произойти что-то приятное.

> За грязью и грибами, простирающимися по всей пещере, посреди рощи расположен большой и чистый водоем. Центральный холм кажется единственным сухим местом, находящимся в поле зрения, хотя кроме него, на другой стороне поляны, над полые пещеры возвышается небольшая скала с гигантскими грибами, заметными даже с большого расстояния. Биолюминесцентные грибы формируют странные рисунки, похожие на созвездия, на стенах и потолке пещеры, открывая взору тьму расщелины и туман, клубящийся в пещере на другой стороне.

Внутренний Круг

Центральный холм – это дом двух **верховных миконидов** [myconid sovereigns] колонии – Фило и Базидии. Они правят двором вместе с тремя **взрослыми миконидами** [myconid adult] консулами, которых зовут Брилап, Посбара и Бреберил. Десять **пробудившихся зархвудов** [awakened zarkhwood] (см. приложение C) охраняют холм и подчиняются обоим властителям.

Властитель Фило. Властитель возвышается над остальными миконидами, и когда он двигается, его многочисленные шляпки покачиваются на его гнущемся теле. Распространив на персонажей споры общения, Фило поприветствует их с неподдельным энтузиазмом, особенно если они привели домой Стула и Рампадампа.

> «Вы в безопасности, мягкие друзья. Вы прибыли в чудесный момент, когда Роща Неверлайт стоит на пороге свершения великого и восхитительного! Возрадуйтесь, ибо приятный день близится!»

Фило пригласит персонажей остаться настолько долго, насколько они пожелают, и предложит исследовать и наслаждаться множеством прелестей Рощи Неверлайт. Он вежливо попросит их избегать восточного плато по причине того, что Круг Повелителей готовится к «чудесному и славному сюрпризу» в Саду Приветствия. Фило пообещает дать им глянуть одним глазком на следующий день, если они того хотят. Если Сарит вместе с персонажами, он посоветует принять это предложение, аргументировав это тем, что поддержание хороших отношений с властителем выгодно группе в долгосрочной перспективе. На самом же деле, он попытается доставить искателей приключений к Заггтмой.

Фило будет рассказывать о том, что «Великая Сеятельница», живущая за пределами сада, сможет ответить на любые вопросы, которые у них есть. Властитель говорит об этой сущности в женском роде, как она говорит о себе, и отзывается о ней в положительном ключе. Поскольку миконидам чужда половая принадлежность, этот разговор является очередным свидетельством безумия Фило. Тем не менее, Фило будет уклоняться от любых вопросов о том, кем на самом деле является Великая Сеятельница, говоря персонажам, что об этом важно узнать из первых рук.

Властитель Базидия. Успешная проверка Мудрости (Проницательность) Сл 12 позволит определить, что поведение Фило вызывает дискомфорт у Властителя Базидии. Стул и Рампадамп могут с легкостью понять, что гармония между Фило и Базидией нарушена. При первой же возможности, Базидия постарается предложить свою кандидатуру экскурсовода, либо попытается пообщаться с ними наедине.

Оставшись наедине с персонажами, Базидия предостережет их о том, что оставаться слишком долго в Роще Неверлайт опасно. Он расскажет о том, что другая группа «мягких» (так микониды называют существ из плоти) прибыла сюда несколько циклов назад и приняла предложение Фило. Их отвели в Сад Приветствия и с тех пор Базидия их не видел, а Фило никогда о них не упоминал (см. «Вопросы Властителям»). Базидия также расскажет персонажам о том, что Круг Повелителей забирает большинство трупов, приносимых Кругом Охотников, и посылают группы миконидов за пределы рощи, никого об этом не оповещая.

Если Базидия пообщается с Саритом или каким-либо другим зараженным спорами Заггтмой не-миконидом, он почувствует чужеродное присутствие скверны лорда демонов. Он не сможет определить, что эти споры принадлежат Заггтмой, и будет уверен лишь в том, что подобное ему никогда не встречалось. Базидия расскажет группе, что это достаточно необычно с тем учетом, что большинство властителей миконидов с легкостью опознают споры любого миконида, проживающего в Подземье.

Вопросы Властителям. Если персонажи просят у властителей помощи вернуться в мир поверхности, те попросят прощения и признаются в том, что не знают путей. Однако Базидия расскажет о том, что во время миграции его колония встречала путников с поверхности, большинство из которых были торговцами, направляющимися в Блингденстоун, Грэклстью или Мензоберранзан.

Если персонажи спросят о том, появлялись ли в этой области какие-либо дроу, Базидия расскажет им о патруле дроу, недавно прибывшем сюда. Фило тут же перебьет его и скажет персонажам, что дроу были здесь несколько дней назад, но ушли вскоре после того, как он показал им Сад Приветствия. Успешная проверка Мудрости (Проницательность) Сл 12 позволит определить, что ответ Фило вызывает у Базидии недоумение. Если настоятельно спросить, Базидия просто ответит, что он не знал о том, что дроу уже ушли.

Задание: В Сад. Базидия предложит группе пройтись вместе с ним и познакомиться со всеми кругами в зонах с 1 по 4, в процессе чего он представит их многоуважаемым лидерам кругов, указывая так, кто из них поддерживает его, а кто Властителя Фило. Базидия воспользуется этим временем для того, чтобы рассказать о своих страхах, вызванных тем, что Фило подвергся воздействию неких «заразных спор». Базидия считает, что ключ к разгадке природы спор может быть найден в Саду Приветствия. Базидия попросит персонажей обследовать сад, боясь делать это самостоятельно по причине возможности стать жертвой болезни Фило.

В знак дружбы Базидия подарит персонажам заплесневелый контейнер для свитков, содержащий *свиток защиты от извергов* [scroll of protection against fiends]. Базидия пообещает дополнительную награду (см. «Сокровища»), если персонажи обследуют Сад Приветствия по его просьбе. Базидия также может сварить зелий из различной плесени и грибов рощи, и разлить их в полые похожие на тыкву грибы. Базидия может создать обычное или необычное зелье за восемь часов, или редкое зелье за два дня.

Сокровища

Если персонажи выполнят задание Базидии, властитель миконидов выкопает из земли маленький ящик и подарит его им. В ящичке содержатся редкости, которые Базидия собирал с мертвых путешественников годами. Ящик не заперт, сделан из дерева, инкрустированного серебром, и сам по себе стоит 25 золотых монет. В нем содержится три аметиста (100 золотых монет каждый), четыре маленьких алмаза (50 золотых монет каждый) и один большой алмаз (500 золотых монет).

Если персонажи убьют альфу грика, бурого увальня или ползущую насыпь в Грибной Чаще и принесут тело Базидии, властитель наградит каждого персонажа *зельем большого лечения* [potion of greater healing], разлитого в бутыли из полых, похожих на тыкву, грибов.

Круг Сеятелей

Этот холм круга посвящает себя созданию новых миконидов. Свежепосеянные микониды ростом всего в несколько дюймов и ничего не понимают, но быстро вырастают в молодых миконидов.

Ирбироп. Лидер круга заражен безумием Заггтмой. Он всегда покачивается в такт музыке, которую слышит лишь он, однако те, кто находится с Ирбиропом в связи, могут услышать отголосок его внутренней какофонии. Ирбироп проявляет энтузиазм по отношению к плану Фило распространить счастье, что дает Великая Сеятельница, каждому в Подземье и за его пределами. Чтобы это случилось, колонии нужно гораздо больше молодняка.

Если персонажи будут говорить об этом с Базидией, Стулом или Рампадампом, эти микониды скажут, что такой толчок к повышению популяции необычен, учитывая то, что микониды так долго старались сохранять баланс в Роще Неверлайт.

Ирбироп забывает о разговоре по прошествии некоторого времени, и вместо этого начинает разговаривать с новопосеянными миконидами. Персонажи, общающиеся с Ирбиропом с помощью спор и совершившие успешную проверку Мудрости (Проницательность) Сл 13, могут сделать некоторые выводы из слов и впечатления от колыбельной лидера круга. Он поет о Великой Сеятельнице и «ее» свадьбе с Великим Телом, и о том, что приглашен на нее каждый миконид, и о том, что принесет она радость всему миру – на поверхности и под землей.

Чуулы споровые слуги. За местом выведения молодняка миконидов находится узкая тропа, ведущая на плато к Саду Приветствия (зона 5). Два **чуула споровых слуги** [chuul spore servant] (см. приложение С) стоят на страже этого пути. Они не позволяют идти по нему никому без разрешения Ирбиропа, и лидер круга не дает его даже по просьбе Базидии.

4. Южные террасы

Терраса, расположенная вдоль южного края пещеры, уже и менее плодовита, чем северная.

> Эти террасы тихи и спокойны. Единственные слышимые здесь звуки – это мягкий, глухой плеск воды, капающей со сталактитов на шляпки грибов-переростков, растущих из болотистой земли.

Круг исследователей

Этот круг самый маленький в Роще Неверлайт, поскольку он является лишь временным домом для беспокойных миконидов, храбро путешествующих по Подземью в качестве разведчиков, патрулей и следопытов.

Рашару. Этот лидер круга лоялен к Базидии. Частые путешествия по землям вне рощи помогли Рашару более явственно заметить то, как изменились Фило и вся колония, и теперь он не доверяет ничему и никому, кроме Базидии. Эта паранойя возникла не от скверны Заггтмой, а от нарастающего в Подземье безумия из-за вторжения лордов демонов. Если персонажи продемонстрируют симпатию по отношению к Базидии или если властитель будет с ними, Рашару признается, что он уже разработал несколько вариантов эвакуации и сделал тайники с питательными запасами вдоль тоннелей, ведущих на выход, на тот случай, если Базидия решит, что будет лучше покинуть рощу и вернуться к кочевому образу жизни.

Персонажи могут вскарабкаться на верх террасы по ее восточному углу, чтобы добраться до зоны 5, и Рашару с радостью поможет им, если они направляются в Сад Приветствия по просьбе Базидии.

Развитие событий

Среди всех миконидов, Рашару и его круг – это лучшие помощники для искателей приключений в поиске пути на поверхность. Рашару знает множество многообещающих путей, но так как освещаемый солнцем мир не представляет интереса для миконидов, они никогда не проходили по ним до конца. Лидер круга поможет персонажам, передав им одного из исследователей, способного провести их к нужному им месту назначения, но только после того, как они выполнят задание Базидии.

5. Сад приветствия

Фило перестроил эту неиспользованную террасу для новых интересных идей. На них его вдохновила Заггтмой, и они «слишком невероятны» для того, чтобы остальная колония смогла принять их сразу. Этот так называемый «сад» – лишь подобие тех ужасов, в которые пытается окунуть Подземье Заггтмой – Демоническая Королева Грибов.

> Это плато возвышается над остальными террасами, окруженное живым забором из высоких ножек зархвудов. С вершины плато слышится приглушенный ропот.

Круг повелителей

Самый новый из кругов колонии, Круг Повелителей – это круг, сформированный исключительно миконидами, ощутившими прикосновение Заггтмой. Эти микониды разделяют видения Фило о счастье, распространяемые через споры Заггтмой, проводят эксперименты на тушах, принесенных им охотниками, или на живых пленниках, которых они ловят во время экспедиций за пределами рощи. Их холм расположен в центре порочного сада.

Йестаброд. Мутировавший от спор Заггтмой, лидер круга превратился в нечто отвратительное. Перестав быть похожим на миконида, он стал выглядеть как грибовидная личинка, скользящая по земле. Плесень и мох образуют гипнотические узоры на его кольцевой ножке, и он испускает облака спор из щели, напоминающей губы. Он может использовать это отверстие, чтобы говорить, не пользуясь спорами телепатии. Он более не участвует в слияниях с остальными лидерами, и вместо этого отправляет своего представителя.

Сад Ужаса

Как только персонажи оказываются в саду, они делают для себя ужасающее открытие.

> Низкий бормочущий голос становится все слышнее по мере того, как вы поднимаетесь наверх, превращаясь в симфонию стонов, криков и шепота. Свет исходит лишь от сырых светящихся грибов, растущих вдоль края, но даже в полумраке вы не можете не замечать источников этих звуков. Головы дюжин гуманоидов рас Подземья выглядывают из земли, плесени и грибов, растущих вокруг них.
>
> Один из голосов громко кричит на подземном – это женщина дроу пытается говорить. «Пожалуйста... ради своих богов света... убейте меня!» Ей удается пошевелиться в своей живой могиле, поднимая медальон в форме паука, наполовину вросший в раздувшуюся бесформенную опухоль, что некогда была ее рукой. Половина ее лица сгнила и покрылась волдырями, став почвой для десятков крошечных грибов. «Великая Сеятельница... ловушка... она здесь... Леди Разложения... Заггтмой...»

Эта дроу – Зинайя, молодой аколит Лолт. Она возглавляла обычный разведывательный патруль Велкинвильва, пока Ильвара не связалась с ней заклинанием *послание* [sending]. Патрулю было приказано искать персонажей неподалеку от рощи, предполагая, что беглецы могут искать убежища среди дружелюбного грибного народа.

Прибыв в рощу, Зинайя совершила ошибку, приняв приглашение Фило отправиться в Сад Приветствия, где она и ее патруль в мгновение ока стали жертвами безумия миконидов. Она умоляет искателей приключений положить конец ее страданиям и рассказать ее народу о присутствии Демонической Королевы Грибов в Подземье, и не знает о том, что безумие уже прокралось в Мензоберранзан и распространилось по Подземью (см. главу 15). Зинайю уже слишком поздно спасать, и любое количество урона убьет ее.

После того, как персонажи договорят с Зинайей, появится **Йестаброд** [Yestabrod] (см. приложение С). Хозяин нечестивого сада получает удовольствие, играясь с нарушителями его границ.

> Жертвы сада начинают стонать другим тоном ужаса, и в этот момент нечто начинает двигаться по нечестивой земле. Отвратительное существо, напоминающее личинку, возвысилось пред вами, на теле которого видно лишь усыхающие грибковые наросты, намекающие на то, что возможно оно когда-то было миконидом.
>
> «Добро пожаловать, путешественники.» Неравномерный голос миконида булькает и плюет, звуча одновременно в ваших ушах и в ваших разумах. «Вы пришли на свадебную репетицию? Друзья невесты или ее суженого? Не важно! Пусть любовь Великой Сеятельницы обнимет вас, когда вы станете едины с ее избранным – Великим Телом!»

Сад наполняется криками его похороненных жертв, и в этот момент Йестаброд поднимает двух **дроу споровых слуг** [drow spore servant] (см. приложение С). В это же время, два **взрослых миконида** [myconid adult] из Круга Повелителей появляются из окружающей растительности, все существа последуют примеру лидера круга, когда он нападет.

Если Сарит Кзекарит (глава 1) все еще с группой, он закричит в агонии, как только Йестаброд нападет. Персонажи смогут лишь смотреть на то, как голова дроу в буквальном смысле раскалывается и открывается, испуская облако зараженных спор, и он присоединяется к битве, превратившись в еще одного **дроу спорового слугу** [drow spore servant].

Если Йестаброд убит, и при этом остались живые дроу споровые слуги, они остановятся и перестанут атаковать, а микониды Круга Повелителей попытаются убежать.

Сокровища

Снаряжение Зинайи свалено в кучу недалеко от места ее захоронения. Персонажи, обыскивающие кучу, найдут *клепаную кожаную броню +2* [+2 studded leather armor], *короткий меч +2* [+2 shortsword] и *бездонную сумку* [bag of holding], содержащую два *свитка заклинания* [spell scroll] (*снять проклятие* [remove curse] и *паучье лазание* [spider climb]), пищу на 40 дней и 320 золотых монет. Дроу споровые слуги носят кольчужные рубахи и пользуются короткими мечами. Вся броня и все оружие, найденные здесь, изготовлены дроу (см. блок «Произведенные дроу вещи» в приложении В).

Награда опытом

В дополнение к обычному количеству опыта за убийство существ в этом событии, каждый персонаж получает специальную награду 1000 опыта (поровну разделенных между всеми членами группы) за победу над Йестабродом и его прислужниками.

Свадебная репетиция

После схватки с Йестабродом персонажи могут услышать звуки движения из пещеры на северо-восток. Прочитайте следующий текст, если персонажи решат обследовать это.

> Эхо звучит из туманной пещеры напротив какофонией хриплых голосов, сливающихся вместе, образуя некое подобие аритмичной музыки. Оставшиеся головы, посаженые в саду, начали квакать и стонать в такт страшной песне.
>
> Сквозь туман, обволакивающий эту пещеру, вы видите парад существ, поющих эту мелодию. Их тела лишь смутно напоминают гуманоидов, на их гниющих телах хаотическим узором растут светящиеся лишайники и опухлые наросты, их голоса, безумные и ликующие, словно разрывают на части ваше сознание:
>
> Бледной розой поганка раскроется вновь,
> Нам Темная Леди покажет любовь.
> Танец! Скука! Смех!
> Леди, замуж выходи!
> Жажда! Голод! Грех!
> Семена распространи!
> Красота уходит, и ты уж не живой.
> Аромикос Великий и Госпожа Заггтмой.
> Сердцем к сердцу они сольются вместе,
> Сладкая гниль, жених и невеста.
> Горько! Горько! Горько!

Среди этих существ двенадцать **подружек невесты Заггтмой** [bridesmaid of Zuggtmoy] и шесть **камергеров Заггтмой** [chamberlain of Zuggtmoy] (см. приложение С, чтобы узнать об обоих), и каждое из них погружено в свои собственные мысли. Они занимаются проведением какого-то извращенного ритуала, напоминающего пародию на свадебную церемонию.

Рабы Заггтмой держат путь в сад Йестаброда и будут нападать лишь в том случае, если персонажи будут преграждать им путь.

Любой персонаж, хитпоинты которого будут снижены до 0 в течение этого события, потеряет сознание, нежели будет убит. Если все персонажи потеряют сознание, группа очнется в наполненной грибами пещере на расстоянии 1к6 + 4 миль от Рощи Неверлайт со своими компаньонами-НИП или без них (на ваше усмотрение). Их уровень преследования уменьшается на 1, и каждый персонаж становится зараженным спорами Заггтмой (см. блок «Роща Неверлайт: общее описание»).

Развитие событий

Если их не трогать, рабы будут участвовать в репетиции свадьбы вместе с камергерами и подружками невесты, играющими Аромикоса и Заггтмой. Если Йестаброд останется жив, он примет на себя роль священника. Если Йестаброд мертв, три споровых слуги поднимутся из сада и понесут его труп, и будут двигать им как марионеткой, играя им роль священника. В этот момент церемонии ко всем наблюдателям будут приходить видения.

> Живая картина мерзкой свадьбы сменяется на видение, показывающее внутреннюю часть огромной башни. В ее стенах высечены спиральные лестницы и балконы, а интерьер освещен фосфоресцирующими пятнами плесени, представляющими собой завивающиеся узоры. В центре парит фигура гуманоида, напоминающая женщину из грибов и плесени. Она в три раза выше подружек невесты, слоняющихся вверх и вниз по спиральным лестницам вокруг своей госпожи. Они напевают странную успокаивающую песню, в то время как ткут для гигантской фигуры фату из лишайников и свадебное платье из грибницы.

Видение заканчивается вместе с окончанием церемонии, и тогда существа возвращаются обратно к Иггморгусу. Персонажи, ставшие свидетелями свадебной репетиции и этого видения должны совершить успешный спасбросок Мудрости Сл 10 или получат 1 уровень безумия (см. «Безумие» в главе 2).

Если персонажи расскажут о произошедшем Базидии, властитель уведет два круга, лояльных к нему, из Рощи Неверлайт, пока не стало слишком поздно. Либо персонажи могут проследовать за свадебной процессией в Иггморгус и стать свидетелями еще больших ужасов, ожидающих Подземье в том случае, если Заггтмой вернет свои силы.

Награда Опытом

В дополнение к опыту, полученному за победу над подружками невесты и камергерами Заггтмой, каждый персонаж, ставший свидетелем свадебной церемонии, получает 100 опыта.

Иггморгус

Когда Заггтмой прибыла в Подземье, она немедленно направилась в Рощу Неверлайт, к ее грибным богатствам. Она вырастила Иггморгус, гриб титанических размеров, на плодородной, гниющей почве.

Иггморгус выгодно расположен относительно остального Подземья, и является идеальной базой для проведения операций Демонической Королевы Грибов. Она обрела полную власть над Фило, и незадачливый властитель стал выращивать для нее армию миконидов и споровых слуг. Кроме того, Заггтмой узнала об Аромикосе, самой крупной грибной форме жизни, и, возможно, самом большом существе в мире. Аромикос [Araumycos] – это обширная грибная колония с единым разумом, заполняющая пещеры и тоннели Подземья в площади, сравнимой с Высоким Лесом. Аромикос обладает настолько тесной связью с тканью мироздания, что контроль над ним даст Заггтмой почти безграничное могущество в ее новом доме.

Несмотря на то, что Иггморгус плохо видно из главной пещеры Рощи Неверлайт, нечестивые огоньки и звуки можно различить, и порой даже почувствовать. Персонажи, интересующиеся у миконидов о нем, получат различающиеся ответы. Властитель Фило и его последователи испытывают нечто похожее на блаженство, когда говорят об Иггморгусе, словно он является раем. Властитель Базидия и его последователи будут выражать свое подозрение. Скрытность Фило означает то, что они не уверены в том, что таится в ущелье.

Гигантская грибная башня

Пещера, в которой расположен Иггморгус, огромна, и этот гигантский гриб почти полностью занимает ее от пола до потолка.

Вы не можете толком оценить размеры гриба с этого расстояния. Тысячи небольших грибов облепляют его ножку, разделяющуюся на несколько новых ножек, и все они, с учетом шляпок, настолько длинные, что напоминают огромную башню. Пол пещеры вокруг башни покрыт ковром грибов.

Из щелевидных окон, вырубленных в стволе гриба, исходит жуткое сияние, которое сопровождает какофония аритмичной музыки, которую вы слышали рядом с пещерой. Смрад гниения и разложения сгущается вокруг вас, словно пытаясь проникнуть в вашу плоть и пропитать души.

Сад Приветствия Йестаброда – это жалкое подобие истинных ужасов, окружающих Иггморгус. Двадцатифутовый в высоту выступ в форме полумесяца проходит по стенам пещеры и постепенно наклоняется к нижней части ущелья. Выступ покрыт ковром мха и грибов, десятками пузырей разных размеров и оспинами, гноящимися и сочащимися, покрывающими землю лужами мерзкой жидкости, часть которой высыхает и рассыпается. Весь выступ представляет собой труднопроходимую местность. Персонажи, проходящие по нему близко к Иггморгусу, должны совершить успешный спасбросок Мудрости Сл 11, или получат один уровень безумия (см. «Безумие» в главе 2).

Персонажи могут различить тела корчащихся существ внутри каждого пузыря. Большинство из них гуманоиды, хотя в некоторых из них силуэты напоминают гриков, нотиков и гигантских пауков. Это Великий Сад Гниения, питающийся как попадающими в него существами, так и фэрзресс, пропитывающей эту пещеру.

Словно по команде, один из пузырей, ближайших к персонажам, вздувается и лопается. Густое облако спор и темная, вонючая жидкость выплескивается наружу, и в этот момент персонажи слышат пронизывающий крик, полный боли и ужаса. В оспине, образовавшейся на месте лопнувшего пузыря, находится один из разведчиков Зинайи, или, по крайней мере, то, что от него осталось. Кроме лица, длинных белых волос и нагрудника, невозможно определить, где именно тело дроу, а где поедающие его тело грибы и гниль. Дроу слабо дрожит, его крики слышны даже за пределами выступа, а затем его взгляд останавливается на одном из персонажей, и тогда он внезапно перестает кричать. На смену ужасу приходит краткий миг осознания, даже в тот момент, когда его глаза закатываются в странном подобии эйфории, а тело медленно утопает в грибной массе. Персонажи, ставшие этому свидетелями, должны совершить успешный спасбросок Мудрости Сл 13, или получат один уровень безумия.

По всей пещере, в ответ на крики дроу, ужасающим и оглушительным хором начинают раздаваться стоны и крики боли, в которых утопают все остальные звуки, а затем постепенно стихают до низкого гула и бормотания. Вся ножка гигантского гриба начинает дрожать, словно испытывает удовольствие.

Персонажи, спускающиеся в нижнюю часть ущелья, станут свидетелями других безмолвных ужасов, созданных Леди Разложения.

Безумный танец

Десятки деформированных существ танцуют вокруг подножия гигантской грибной башни. Весельчаки представляют собой пестрое собрание гуманоидов и других существ, покрытых опухолями, язвами и гнилостными пятнами по всему телу. Они танцуют вместе с грибом, искривленные формы которого напоминают гуманоида. Некоторые из этих существ являются споровыми слугами, порабощенными Демонической Королевой Грибов. Все остальные – это микониды и другие грибные формы жизни, зараженные спорами Заггтмой.

Танцующие существа не обращают внимания на незваных гостей до тех пор, пока на них не нападут. В этом случае 1к6 **дроу споровых слуг** [drow spore servant] и 1к6 **крюкастых ужасов споровых слуг** [hook horror spore servant] (см. приложение С, чтобы подробнее узнать об обоих) перестают танцевать и нападают на обидчиков.

Прислушавшись можно разобрать, как голоса восхваляют успех Властителя Фило в «собрании такого большого количества гостей на вечеринку!». Персонажи видят дроу, танцующих так, словно их кости расплавились, дуэргара, ревущего в притворном веселье и блюющего слизью, и даже нотики прыгают и скачут, заливаясь безумным смехом.

Если персонажи будут наблюдать за безумным танцем в течение нескольких раундов, они увидят силуэт, поднимающийся из грибного месива. Это разведчик дроу, чью страшную смерть они наблюдали недавно, восстал, чтобы присоединиться к остальным весельчакам и их безумному танцу. Персонажи, ставшие свидетелями этой гротескной сцены, должны преуспеть в спасброске Мудрости Сл 15, или получат один уровень безумия.

Великий дворец

Иггморгус – это дом, который Заггтмой, Демоническая Королева Грибов, построила для себя внутри огромного гриба. Он обустроен достаточно просто: опустошенная ножка гриба представляет собой главный холл дворца, в котором парит Заггтмой, окруженная спиралью балконов, на которых ее навещают подружки невесты, которые поют, плетя ее свадебное платье, чтобы приготовить ее к судьбоносной свадьбе.

Если персонажи заходят в Иггморгус, они встречаются лицом к лицу с **Заггтмой** [Zuggtmoy] (см. приложение D), окруженной двенадцатью **подружками невесты Заггтмой** [bridesmaid of Zuggtmoy]. К счастью для них, Заггтмой пребывает в глубокой медитации, пока готовится ее фата и платье. Она не двигается, но, несмотря на это, может говорить и использовать остальные свои способности. Ее подружки невесты будут пытаться схватить незваных гостей, вопя и ругая их за то, что они увидели невесту до свадьбы. Если персонажи не станут поспешно ретироваться, Заггтмой пробудится и использует свою способность Споры Контроля Над Разумом, чтобы прогнать их, и будет использовать свои Заразные Споры только в том случае, если персонажи решат сразиться с Лордом Демонов прямо здесь и сейчас.

Десятки споровых слуг и миконидов ответят на телепатический зов Заггтмой если их госпоже будет угрожать опасность, и нападут на персонажей, не заботясь о своей сохранности. Любая атака, успешно наносящая урон Заггтмой, повреждает ее платье, и это приведет ее в ярость и спровоцирует ее атаковать незваных гостей.

Покидая Рощу Неверлайт

Покинуть анклав миконидов проще, чем его найти. Вне зависимости от того, вежливо ли они откажутся от приглашения Фило, или убегут, спасая свои жизни и рассудок от Демонической Королевы Грибов, искатели приключений могут без проблем получить помощь от Властителя Базидии и кругов, все еще верных ему. Решение о том, куда затем отправятся персонажи, остается на них самих, и будет зависеть от того, где они уже были, от преследования дроу, и от того, какое имущество (еда, зелья, сокровища обреченного патруля дроу и тому подобное) они приобрели при посещении рощи.

В зависимости от того, как персонажи взаимодействовали с миконидами, и какие поручения они выполнили для них, они могут уйти вместе с миконидом проводником, или даже сразу с двумя кругами миконидов, спасающихся от безумия Заггтмой. Властитель Фило не будет пытаться остановить персонажей или Властителя Базидию от бегства, все еще убежденный в том, что он способствует счастью и процветанию своего народа.

Вероятно, что персонажи покинут рощу с плачевными и ужасающими новостями. Они стали свидетелями того, что смог натворить лишь один Лорд Демонов в Материальном Плане, и начинают понимать, что дальше будет еще хуже.

Независимо от того, в скольких сражениях персонажи поучаствуют в Роще Неверлайт, обнаружение лорда демонов, разгуливающего по Материальному Плану, станет для них главным открытием. Кроме того, если они посещали Слубладоп и стали свидетелями пришествия Демогоргона, тогда они узнают о том, что более одного лорда демонов на свободе, что намекает на масштабы угрозы.

Если персонажи просто прошли через рощу, насладившись гостеприимством обреченных миконидов, они уйдут лишь с подозрением к их странному поведению, что в последствии может помочь им пройти через еще большие тайны Подземья.

Если персонажи ничего не усвоили о присутствии Заггтмой и ее планах, вы можете преподать им эту информацию через одного из дружественных миконидов – Стула или Рампадампа, которые подойдут к ним в тот момент, когда они будут уходить. Миконид войдет с ними в связь и покажет им видение Сада Приветствия и Иггморгуса, скажут, что эти образы приходят к ним из разумов других миконидов рощи, и попросят объяснить, что означают эти «странные видения».

Глава 6: Блингденстоун

Блингденстоун, также когда-то именовавшийся Городом Говорящих Камней [Blingdenstone, the City of Speaking Stones], является поселением глубинных гномов, основанным более двух тысячелетий назад. Глубинные гномы, по природе скрытные и замкнутые, мало заботятся о своей истории и своем наследии, поэтому большая часть прошлого руин города утрачена.

Веками Блингденстоун оставался скрытым и изолированным от остального Подземья благодаря запутанным ложным указателям и магии. Так было до того момента, пока они не предоставили укрытие изгнаннику дроу по имени Дриззт До'Урден, после чего глубинные гномы стали проявлять больший интерес к миру вне их пещер. Почувствовав угрозу от дроу, нависшую над всеми народами Подземья, глубинные гномы вышли из своего укрытия, отправившись на помощь дварфам в защите Мифрильного Зала, и одержали победу над темными эльфами Мензоберранзана.

Однако, этот союз привел к тому, что Блингденстоун был обречен. Жаждущие отмщения дроу выждали удобного момента, восстановили силы, и отправили свои армии нанести ответный удар свирфнеблинам, осадив Блингденстоун огромной армией. Силы глубинных гномов и дроу были неравны. Тысячи свирфнеблинов были убиты, а те, кто не находились в тот момент в Мифрильном Зале или на поверхности, и при этом выжили, отправились в Мензоберранзан в качестве рабов.

В течение последних десяти лет глубинные гномы вернулись, чтобы снова заселить и отстроить свой город. В конечном итоге, результат приложенных ими усилий все равно висит на волоске. Большая часть разрушенного города представляет собой опасное место и остается закрытой, включая тоннели и пещеры, закрытые воротами или просто отделенных сознательно созданными завалами. Свирфнеблины вынуждены бороться с нападениями веркрыс, безумными элементалями, призраками и напастью в лице вторгающейся слизи под контролем Короля Пудингов – безумного глубинного гнома, попавшего под влияние лорда демонов Джуиблекса. Прежде чем оказать группе какую-либо помощь, глубинные гномы хотели бы сами получить ее.

Сайд-квесты, оканчивающиеся в Блингденстоуне

Не забудьте о заданиях, которые здесь заканчиваются, а именно:

Верз Салтбарон (из Грэклстью) просил передать необработанные заклинательные камни Казуку Пикшайну. Это алхимик, которого можно найти на площади. Он дает в награду циркон стоимостью 50зм.

Призрак Пелека (из Тоннелей Ворлстоун) просил персонажей отнести его останки (или просто руку) в Блингденстоун. Ее можно отдать стражу норы Джадгеру в катакомбах.

Отыгрыш свирфнеблинов

Глубинные гномы достаточно мрачны, сдержанны и осторожны во время ведения дел с чужаками. Они считают, что все, кто не является свирфнеблином, желают им вреда, и если принять во внимание их историю, то это можно понять. Они разговаривают шепотом в тоннелях и пещерах, по которым звуки отдаются эхом, их глаза настороженно бегают в поисках признаков опасности.

Несмотря на их мрачные взгляды на мир, свирфнеблины остаются гномами, и многие из них так же доброжелательны и жизнерадостны, как и их сородичи с поверхности. Наиболее легко они показывают эти черты характера среди своих сородичей, а также тех, кому они научились доверять.

В обществе свирфнеблинов каждому полу назначены определенные роли, однако женщины и мужчины находятся на равном уровне. Они следуют древним обычаям, по которым король и королева обладают равными обязанностями. Мужчины свирфнеблинов являются охотниками, исследователями, рабочими и воинами, в то время как женщины принимают на себя роли руководителей, судей, политиков и смотрителей. Глубинные гномы порой забывают, что у других рас все по-другому, и что мужчины способны так же хорошо мыслить, как женщины сражаться.

Поход в Блингденстоун

Блингденстоун – очевидное место назначения для персонажей, если они ищут укрытия от дроу и выхода из Подземья. Глубинные гномы продолжают совершать торговые сделки с миром поверхности.

Среди путешествующих вместе с группой беглецов самым желающим попасть в Блингденстоун будет Джимджар, и он может провести туда искателей приключений. Топси и Турви также знают путь, но заметно меньше хотят возвращаться в родное поселение из-за своего страха и стыда своей ликантропии. Щитовой дварф разведчик Эльдет Фельдрун не знает путь в поселение гномов, но согласна с тем, что нужно направиться туда, если это позволит найти дорогу на поверхность или в Гонтлгрим. Если персонажи позволили Глаббагулу (разумный желатиновый куб из главы 2, «Слизевый Храм») путешествовать с ними, он будет чувствовать некоторую тягу к Блингденстоуну, и будет достаточно любопытен для того, чтобы провести персонажей туда.

Преследователи дроу

Поселение свирфнеблинов станет убежищем для персонажей. Глубинные гномы не без оснований редко пускают дроу в Блингденстоун, но если такое и случается, то только под тяжеловооруженным конвоем. Персонаж-дроу должен преуспеть в проверке Харизмы (Убеждение) Сл 15, чтобы войти, но лишь с сопровождением. Но если какие-либо глубинные гномы, путешествующие с группой, поручатся за дроу, по вашему усмотрению эскорт может не приставляться.

Темные эльфы, преследующие группу, не станут соваться в Блингденстоун. Уровень преследования (см «Преследование дроу» в главе 2) группы не изменяется, пока она находится в поселении свирфнеблинов.

Если уровень преследования группы равен 3 или выше, когда она прибывает в Блингденстоун, Ильвара и е группа будут наблюдать за тоннелями на выходе из поселения. Уровень преследования достигнет 5, когда группа покинет Блингденстоун, и тогда возможно начнется погоня или переход к главе 7, «Побег из Подземья».

Прибытие в Блингденстоун

Блингденстоун обладает репутацией опасных развалин, населенных лишь монстрами и прочими неприятными существами. Другие видят его многообещающим поселением, движущимся по пути восстановления. Когда персонажи добираются до врат, они понимают, что истина где-то между этих мнений.

Персонажи должны доказать свою доброжелательность глубинным гномам, прежде чем им позволят войти. Как только персонажи завоюют доверие гномов, они будут приглашены во Внутренний Блингденстоун, где местные готовы предложить им пищу и кров.

Изменение отношения свирфнеблинов

В основном глубинные гномы видят незнакомцев как угрозу, не обязательно враждебную, но, по крайней мере, подозрительную. Такое отношение может быть изменено сначала к безразличию, а затем и к дружбе, если персонажи готовы помогать свирфнеблинам (см. «Социальное Взаимодействие» в главе 8 книги *Руководство Мастера*).

Некоторые действия персонажей в Блингденстоуне автоматически изменяют отношение к ним, в то время как другие требуют групповой проверки Харизмы (Убеждение) Сл 15. Если групповая проверка успешна, отношение свирфнеблинов улучшается на одну категорию. Если персонажи общаются грубо или действуют таким образом, что вызывают у глубинных гномов подозрение, они должны пройти очередную групповую проверку. Если проверка провалена, отношение глубинных гномов ухудшается на одну категорию.

Случайные столкновения в Блингденстоуне

Один раз в день пока персонажи исследуют поселение свирфнеблинов, совершите бросок к20 и сверьтесь с таблицей Столкновения Блингденстоуна, чтобы определить, с чем они повстречались.

Столкновения Блингденстоуна

к20	Столкновение
1-10	Нет столкновения
11	1к4+1 оживленных статуй дроу
12	1к4+2 пещерных барсуков
13	Опасное подземелье
14	Скитающиеся элементали
15	1к4+2 демонических гигантских пауков
16	1 **привидение** [ghost]
17	Шайка мефитов
18	Бродячая слизь
19	1к4+1 свирфнеблинов веркрыс
20	1 **зорн** [xorn]

Оживленные статуи дроу

Во время экспедиции из Мензоберранзана, эти дроу были обращены в камень медузой, а затем оживлены Погибелью Огремоха (см. «Поселенцы и Захватчики» далее в этой главе). Они обладают характеристиками **оживленной доспех** [animated armor], за исключением того, что являются не конструктами, а элементалами.

Пещерные барсуки

Свирфнеблины используют этих зверей в качестве рабочей силы во время раскопок. Пещерные барсуки – это **гигантские барсуки** [giant badger] с КД 12 (природная броня), чувством вибрации в радиусе 60 футов и скоростью копания 15 футов. Когда они копают, они оставляют за собой тоннели.

Опасное подземелье

Персонажи приближаются к части Блингденстоуна, находящейся в ужасном состоянии. Если они исследуют эту область, совершите бросок к6 и сверьтесь с таблицей Опасности Подземелья, чтобы определить, что встретилось персонажам. См. «Опасности Подземелья» в главе 5 книги *Руководство Мастера*, чтобы получить больше информации о каждой опасности.

Опасности Подземелья

к6	Опасность
1-3	Пятно коричневой плесени [brown mold]
4-5	Пятно зеленой слизи [green slime]
6	Пятно желтой плесени [yellow mold]

Скитающиеся элементали

Пылевой мефит [dust mephit] ведет **земляного элементаля** [earth elemental] через пещеры и тоннели Блингденстоуна. Если подойти к нему с миром, он укажет путь к Милости Энтемока (см. «Предместья Блингденстоуна» далее в этой главе).

Демонические гигантские пауки

Некогда являвшиеся слугами дроу, эти пауки пылают зловещей аурой. Расценивайте их как **гигантских пауко-волков** [giant wolf spiders] с уровнем опасности 1/2 (200 опыта), сопротивлением холоду, огню и молнии, и иммунитетом к урону ядом. Они также обладают иммунитетом к состоянию отравления.

Привидение

Некоторые свирфнеблины, погибшие во время вторжения дроу, не желают уходить, и их души остаются в этом мире. Когда персонажи встречают одного из таких привидений, совершите бросок к20 и сверьтесь с таблицей Отношение Привидения, чтобы определить отношение к ним привидения.

Отношение привидения

к20	Отношение
1-6	Не придает значения персонажам и не замечает их до тех пор, пока те не атакуют
7-12	Не придает значения, но замечают
13-17	Дружественный
18-20	Враждебный

Шайка мефитов

Шайка мефитов состоит из 1к4 **пылевых мефитов** [dust mephit] и 1к4 **грязевых мефитов** [mud mephit]. Если событие происходит во Внутреннем Блингденстоуне или Рокблайте, они безумны и немедленно нападают. В противном случае, они начинают глумиться над группой, но сражаются только ради самозащиты.

Бродячая слизь

Присутствие Короля Пудингов (см. «Король Пудингов» далее в этой главе) приманило слизь в Блингденстоун. Совершите бросок к4 и сверьтесь с таблицей Ползущая Слизь, чтобы определить, что встретилось персонажам.

Ползущая слизь

к4	Столкновение
1	1 **черный пудинг** [black pudding]
2	1 **желатиновый куб** [gelatinous cube]
3	1к4+1 **серой слизи** [gray ooze], одна из которой является подвидом – психическая серая слизь (как описано в книге *Бестиарий*)
4	1к2 **охристых желе** [ochre jelly]

Свирфнеблины веркрысы

Эти веркрысы состоят в Клане Голдвискерс, и ищут новые места для жизни на руинах бывшего города. Они всегда враждебны и нападают на группу, если не могут сбежать. Используйте характеристики **веркрысы** [wererat] из *Бестиария* с несколькими изменениями: веркрысы свирфнеблины Маленького размера и обладают дополнительными особенностями:

Гномья хитрость. Веркрыса обладает преимуществом к спасброскам по Интеллекта, Мудрости и Харизмы против магии.

Врождённое колдовство. Характеристикой врожденного колдовства веркрысы является Интеллект (Сл 11). Он имеет врожденную способность к прочтению следующих заклинаний без нужды в материальных компонентах:

Неограниченно: *необнаружение [nondetection]* (только на себя)
1/день каждое: *слепота/глухота [blindness/deafness], размытие [blur], маскировка [disguise self]*

Каменный Камуфляж. Веркрыса обладает преимуществом к проверкам Ловкости (Скрытность), совершаемым на каменистой местности.

Зорн

Это существо оставит персонажей в покое если те накормят его драгоценными камнями общей стоимостью в 50 золотых монет или драгоценными металлами. В противном случае, оно будет следовать за ними по Блингденстоуну в надежде, что они дадут ему что-нибудь поесть. Ксорн необщителен и не поможет группе никоим образом.

Важные НИП

Когда персонажи посетят Блингденстоун, они могут встретить одного или несколько из следующих свирфнеблинов.

НИП Блингденстоуна

Дорбо Диггерматток [Dorbo Diggermattock]	Лидер шахтерской экспедиции
Сенни Диггерматток [Senni Diggermattock]	Лидер поселенцев
Номи Патшаттер [Nomi Pathshutter]	Приручитель земляных элементалей с поручением для группы
Гарник Тапфингер [Gurnik Tapfinger]	Жрец Каллардарана Гладкорукого с поручением для группы
Казук Пикшайн [Kazook Pickshine]	Алхимик и специалист по руде, занимающийся выдачей заданий
Чипгрин Голдвискер [Chipgrin Goldwhisker]	Лидер колонии веркрыс
Хранитель Норы Джаджер [Burrow Warden Jadger]	Нежить, лидер хранителей норы
Король Пудингов [Pudding King]	Безумный глубинный гном, порабощенный лордом демонов Джуиблексом

Загнанные в угол крысы

Если Топси и Турви с группой, они будут делать все возможное, чтобы скрыть свое проклятие ликантропии и воспротивиться ему, если искатели приключений о нем еще не узнали. С того момента, как эти двое были в плену в Велкинвильве, они пережили трансформацию как минимум единожды. Когда придет решение выдвигаться в Блингденстоун, близнецы либо прямо расскажут об уходе из дома по причине своего проклятия, либо покинут искателей приключений и пойдут своей дорогой. При любом раскладе, они могут попасть в клан Голдвискер, с помощью искателей приключений или самостоятельно.

Поселенцы и захватчики

Нынешние горожане Блингденстоуна отличаются от своих предшественников. Они являются не просто трудягами и умелыми шахтерами, но еще и поселенцами, исследователями и, самое главное, специалистами по выживанию.

Лидеры Блингденстоуна

По традиции глубинных гномов, Блингденстоун находится под совместным управлением короля и королевы, но у свирфнеблинов не было реального правителя пока они были беженцами в течение доброй половины века. Дорбо и Сенни Диггерматток – талантливые шахтеры, однако стали еще более талантливыми лидерами. Они потратили годы на планирование экспедиции в Блингденстоун, нанимая искателей приключений, чтобы те вели разведку и следили за территорией, пока сами организовывали своих людей, рассеявшихся по крепостям дварфов и городам мира поверхности, принявшим их.

Спустя десятилетие осторожного и непреклонного планирования, Диггерматтоки повели отряд в Блингденстоун, чтобы вернуть его себе. Их не короновали официально, но де-факто считают правителями поселения.

Вождь Дорбо руководит восстановлением производств, открытием шахт и организацией патрулей для исследования частей разрушенного города, оставшихся незаселенными свирфнеблинами. Он также ответственен за восстановление и командование обороной города. Как и большинство свирфнеблинов, Дорбо серьезен и агрессивен при общении с чужаками. При этом он остается любящим и заботливым мужем, и сильным лидером своего народа, всецело преданным идее возродить Блингденстоун, которую он делит со своей женой.

Привидения свирфнеблинов

Квартермейстер Сенни ведет подсчет и измерение всего, обеспечивая материальную поддержку работы своего мужа. Она руководит торговлей и отправкой караванов в Мифрильный Зал, Гонтлгрим и Мантол-Дерит. Она занимается руководством и помощью в поддержке магической инфраструктуры Блингденстоуна, и близкое знакома с ситуацией с безопасностью вокруг поселения. Как квартирмейстер, она назначает дома постоянно растущему количеству возвращающихся в Блингденстоун свирфнеблинов.

Гильдия Шахтеров

Большая часть экономики свирфнеблинов основана на их способности к добыче руды и драгоценных камней. Это поселение в значительной степени является самодостаточным, но тем не менее полагается на инструменты, оружие и предметы снабжения дуэргаров Мантол-Дерита.

Так как экономика Блингденстоуна основана на горном деле, Гильдия Шахтеров обладает большой властью в городе. Возглавляемая семьей Пикшайн, Гильдия Шахтеров отвечает за шахты Блингденстоуна, в том числе за горное дело, резку и зачарование *самоцветов заклинаний* [spell gems] (см. приложение В), как для защиты поселения, так и для торговли.

Анклав Каменного Сердца

Эта группа заклинателей свирфнеблинов однажды тренировалась в рядах Изумрудного Анклава, но со временем отделилась, решив сосредоточиться исключительно на элементальной магии земли. После этого, они приняли учения выживших священников, поклонявшихся божествам глубинных гномов Сегояну Землезовущему (бог глубин земли и природы) и Каллардарану Гладкорукому (бог камня и горного дела).

Анклав Каменного Сердца отвечает за призыв элементалей земли для помощи в защите Блингденстоуна. Они также используют свою магию для помощи в различных инженерных поручениях, таких как расширение или закрытие тоннелей, а также в установке самоцветов заклинаний для обороны. Если есть на то нужда, заклинатели Анклава Каменного Сердца служат экстрапланарными дипломатами, время от времени заключая договоры с ксорнами и галеб дарами для помощи Блингденстоуну.

Лидер анклава – Янта Коаксрок [Yantha Coaxrock], молодая женщина маг, разделяющая свое время и силы между проведением магических исследований в Блингденстоуне, помощью анклаву свирфнеблинов в Мантол-Дерите (см. главу 9) и работой с остальным Анклавом Каменного Сердца.

Хранители Норы

Большинство заслуженных защитников свирфнеблинов умерли во время вторжения дроу, а остальные погибли, пока защищали свой народ во время похода из Блингденстоуна в Мифрильный Зал. На сегодняшний день от их героических свершений осталась лишь память, и даже она постепенно стирается по причине того, что глубинные гномы склонны забывать историю своего народа.

В прошлом году горстка молодых свирфнеблинов начала в тайне тренироваться под пристальным наблюдением ветерана Хранителя Норы Джаджера, задержавшегося в этом мире в виде призрака. При жизни, Джаджер был знатоком Подземья и многих его жителей, и хорошо знал, как с ними сражаться. Он усердно обучает своего лучшего ученика, Триска Адамантелписа, командовать новыми хранителями норы, готовящимися объявить о своем существовании Диггерматтокам и получить признание того, что они станут новыми Хранителями Норы Блингденстоуна.

Призраки Блингденстоуна

Несмотря на свою разобщенность, призраки свирфнеблинов, убитых во время нападения дроу на Блингденстоун, несомненно, существуют. Поселенцы оказались достаточно разумны для того, чтобы исключить населенные призраками места из своих планов по восстановлению города. Однако, с учетом постоянно прибывающих свирфнеблинов, нуждающихся в местах жительства, жилищный вопрос становится проблемой. В разрушенном поселении гораздо больше призраков, чем кто-либо ожидал, и каждый из них отличается друг от друга. Некоторые из них безвредны и появляются как отголоски событий, что привели их к смерти. Другие же полностью владеют собой, и часто враждебны и опасны.

Погибель Огремоха

Погибель Огремоха [Ogremoch's Bane] – это дрейфующее облако прозрачной магической пыли, впервые появившееся в Блингденстоуне век назад. Считается, что оно разумно. Оно обычно находится в области Рокблайт. Элементали, касающиеся этого облака, переходят под его контроль.

Происхождение облака остается загадкой, но известно, что в этом замешан Огремох, Принц Злой Земли [Ogremoch, Prince of Evil Earth]. Медуза по имени Нихиидра служит Погибели Огремоха и управляет некоторыми элементалами, не порабощенными злым облаком (см. раздел «Рокблайт» и, в частности, зону 19).

Клан Голдвискер

После падения Блингденстоуна, шайка веркрыс попыталась поселиться в разрушенном городе. Оставшаяся горстка свирфнеблинов, спрятавшаяся в Блингденстоуне после того, как армии дроу покинули город, смогла убить или прогнать веркрыс, однако многие из глубинных гномов заразились ликантропией.

На сегодняшний день веркрысы глубинных гномов, называющие себя кланом Голдвискер, обладают большим куском руин, защищая его от новых поселенцев и сражаясь с горожанами. Их лидер – хитрый и харизматичный Чипгрин, чья озабоченность судьбой его людей привела к тому, что он надеется заключить мир с Диггерматтоками и убедить своих кузенов-свирфнеблинов перестать считать его людей опасными монстрами, пригодными только для истребления. Чипгрин хорошо осведомлен об угрозе Погибели Огремоха и слизнях, досаждающих поселению, и надеется, что, объединив усилия с поселенцами в борьбе с этими проблемами, он сможет заслужить для клана Голдвискер право оставаться в Блингденстоуне.

«Двор» Короля Пудингов

Так называемый Король Пудингов владеет двором в глубинах Блингденстоуна. Он состоял в первой экспедиции поселенцев, возглавляемое Диггерматтоками, однако другие свирфнеблины вскоре начали избегать его из-за многих его неприятных привычек, среди которых увлеченность поимкой и изучением слизей, а также склонность к воровству и накопительству пищи, что со временем сгнивала, и затем он начинал с ней разговаривать.

Избегаемый глубинный гном вскоре отделился от группы. Он годами жил среди слизи, обитающей в этой области, со временем подчинив себе черный пудинг, которого он называл «Принцессой Эбонмир» [Princess Ebonmire], и серую слизь, которую он называл «Принц Ливид» [Prince Livid]. Когда лорды демонов прибыли в Подземье, он последовал за слизью, которую приманило присутствие Джуиблекса, сразу же преклонив колени пред Безликим Лордом и пообещав ему вечную преданность. В этот момент его прошлое имя и жизнь канули в небытие, и теперь он лишь Король Пудингов.

Джуиблекс наградил Короля Пудингов властью над призывом и контролем слизью, а затем приказал ему вернуться в Блингденстоун и объявить его частью нового домена Безликого Лорда. Король Пудингов проскользнул обратно в закрытые зоны Блингденстоуна и возвел собственный двор, призывая слизь всех видов, сделав это место опасным и непригодным для жизни чужаков.

Совершенно безумный и распространяющий ужасающую энергию, Король Пудингов сидит на троне в окружении своих «детей», и призывает все больше верных подданных с каждым днем. Когда он будет готов, он пошлет их покрывать и поглощать все вокруг, превратив Блингденстоун и его народ в огромную цельную слизь в форме своего повелителя – Безликого Лорда.

Предместья Блингденстоуна

Каменоломни, шахты, грибные поля и кузницы Блингденстоуна расположены снаружи поселения, и пройти к ним можно через тоннели за главными вратами. Торговые караваны, направляющиеся в Блингденстоун, либо перенаправляются во внешние шахты, фермы и кузницы, либо обыскиваются, разгружаются и распределяются агентами Квартирмейстера Сенни. Это позволяет держать лишних личностей подальше от города и защищать безопасность Блингденстоуна.

Глубинные гномы, работающие в шахтах, на фермах и в кузницах, находящихся за пределами города, меньше времени уделяют отдыху и встречам со своими родственниками и друзьями, находящимися дома. Распространяющееся безумие лордов демонов влияет на них больше, чем на тех, кто живет в защищенных жилых кварталах Блингденстоуна.

Свирфнеблины в предместьях общаются с незнакомцами более грубо, и некоторые могут даже попытаться что-то украсть у них. Начальники в каждом месте стали гораздо более жестокими, и требуют, чтобы их работники трудились усерднее. Некоторые шахтеры крадут выкопанные ими драгоценные камни, в то время как остальные пытаются стащить имущество искателей приключений.

Милость Энтемока

Эта большая пещера расположена на западе от Блингденстоуна (см. карту областей и мест Подземья в главе 2) и она всегда была хорошо охраняемой тайной. Большинство свирфнеблинов, что знали о ней, погибли во время вторжения дроу в Блингденстоун. Несколько членов Анклава Каменного Сердца слышали о ее существовании, но либо считают ее легендой, либо слишком заняты восстановлением Блингденстоуна, чтобы заниматься ее поисками.

Проблемы в кубе

Если желатиновый куб Глаббагул путешествует с группой (см. главу 4), его присутствие ведет к некоторым трудностям в Блингденстоуне. Недавние нападения слизи повлияли на глубинных гномов, и разумный желатиновый куб телепат является чем-то за гранью их понимания. Персонажам придется либо убедить гномов впустить своего необычного компаньона, или попросить его остаться за границей поселения. Оставшись снаружи, Глаббагул может найти путь в город через территорию веркрыс, дав персонажам понимание того, как слизь пробирается в Блингденстоун, либо прибыть точно в тот момент, когда персонажи окажутся в опасности.

Пещера расположена на расстоянии двух дней пути от поселения, вход в нее представляет собой небольшой тоннель, выходящий на карниз высоко над полом пещеры. Пещера наполнена сталактитами и сталагмитами, но ее главной особенностью является круг призыва в ее центре. Круг когда-то использовался свирфнеблинами для призыва Энтемока, принца элементалей земли, энергия которого наполняет всю пещеру, облегчая призыв в ее пределах.

Если круг используется для призыва элементалей земли, длительность действия заклинания будет составлять 1к4 + 6 дней, и заклинание не будет требовать концентрации. Призванный элементаль никогда не будет враждебен к заклинателю или его спутникам. Чтобы получить эти преимущества, заклинатель должен предоставить материальные компоненты в виде драгоценных камней общей стоимостью 10 золотых монет за каждую Кость Хитов призванного элементаля.

Тут персонажи обладают возможностью призвать элементаля, количество хитов которого будет напрямую зависеть от того, насколько дорогими будут принесенные в жертву самоцветы. И цена этих элементалей просто смешная (всего 10 зм за кубик здоровья). Если персонажи принесут в круг призыва, к примеру, алмаз, полученный за убийство Нихиидры, стоимостью 1000 зм, то они смогут создать неуничтожимого терминатора. Самый очевидный способ избежать такой ситуации – поставить ограничение на кубики здоровья элементаля. Тем не менее, можно придумать и более интересные и искусные способы. Например, настолько великая сила драгоценного камня может призвать злое элементальное существо, и таким образом ваши игроки получат необычный и интересный вызов. Такой вариант также интересен тем, что хронологически действие приключения Из Бездны соприкасается как с сезоном Tyranny of Dragons, так и с сезоном Elemental Evil (то есть, приблизительно 1490-1491 ЛД).

Поиск Милости Энтемока

Обнаружение тоннеля, ведущего к Милости Энтемока – это большая услуга свирфнеблинам, и оно может стать объектом задания для искателей приключений (см. «Объединение Блингденстоуна» далее в этой главе). Несмотря на то, насколько близка эта пещера к Блингденстоуну, ее нахождение станет непростой задачей.

Персонажи могут искать тоннель путешествуя в медленном темпе по окрестностям. Каждый день поисков персонажи должны совершать групповую проверку Интеллекта (Расследование) или Мудрости (Выживание) со Сл 20. Если групповая проверка успешна, персонажи находят любопытный ориентир: аккуратно сложенную стопку камней у входа в ничем не примечательный тоннель.

После нахождения ориентира и проследования по тоннелю, персонажи могут совершить групповую проверку Интеллекта (Расследование) или Мудрости (Выживание) со Сл 20. В случае провала, персонажи тратят этот день впустую на поиск следующего ориентира. Если групповая проверка успешна, спустя 2к6 часов персонажи обнаружат тоннель, по обеим сторонам входа в который стоят скульптуры лиц женщины и мужчины глубинных гномов. Этот тоннель делится еще на множество тоннелей, скрытых за каменными образованиями. Группа должна совершить проверку Интеллекта (Расследование) или Мудрости (Выживание) со Сл 20. Если групповая проверка успешна, группа находит Милость Энтемока; если проверка проваливается, персонажи тратят впустую день исследования в ее поисках.

Нахождение Милости Энтемока позволит персонажам совершить проверку, чтобы улучшить отношение к ним глубинных гномов (см. «Изменение Отношения Свирфнеблинов).

Случайные столкновения. Каждый день исследования совершайте броски на случайные встречи, используя таблицы в главе 2, и изменяйте уровень преследования дроу соответственным образом.

Звери Милости Энтемока

Персонажи, исследующие пещеру, будут находить осколки статуй. Успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 17 позволит определить, что каменные осколки являются останками небольших окаменевших существ. Если персонажи немедленно не покинут пещеру, они встретят пару **василисков** [basilisk], живущих в Милости Энтемока.

Как только василиски будут побеждены, персонажи смогут продолжить исследование пещеры, и найдут три яйца василиска в гнезде из раскрошенного камня. Каждое яйцо представляет собой сферу диаметром 6 дюймов и весом 20 фунтов. Их скорлупа напоминает серую гальку и твердая словно камень. Василиск вылупится из лежащего в покое яйца спустя 1к4+1 месяцев. Детеныш василиска привязывается к первому существу, которое он увидит, а затем, будет бегать вокруг этого существа, словно это его родитель и требовать пищи. Если персонажи решат оставить василиска в живых, тот станет взрослым через 12 месяцев. Отслеживайте его рост по таблице Созревание василиска.

Созревание василиска

Возраст	Размер	Заметки
Детеныш (до 3 месяцев)	Крошечный	КД 11; 4 (1к4 + 2) хитов; скорость 10 футов; Сил 10 (+0); нет Окаменяющего Взгляда; атака укусом +2, наносит 1 колющего урона + 1 урона от яда при попадании; Уровень Опасности 0 (10 XP]
Молодой (3-12 месяцев)	Маленький	КД 13; 22 (4к6 + 8) хитов; скорость 15 футов; Сил 13 (+1); радиус Окаменяющего Взгляда составляет 15 футов; атака укусом +3, наносит 3 (1к4+1) колющего урона + 2 (1к4) урона от яда при попадании; Уровень Опасности 1 (200 XP]
Взрослый (12+ месяцев)	Средний	См. *Бестиарий*

Если медузе Нихиидре (зона 20) удалось обратить часть персонажей в камень, скорее всего единственным способом вернуть их будет желудочный сок василиска. Василиски и кокатриксы, охотясь, обращают своих жертв в камень, но в желудке окаменевшая плоть обращается обратно.

Шахты Уайтшелл

Самая большая солевая шахта Блнгденстоуна находится в половине дня пути на юг. Как и в случае с большинством мест добычи Блингденстоуна, дорогу к шахтам сложно заметить обычным путешественникам, однако часовые, что прячутся на пути, могут распознать дружелюбных посетителей (к примеру, если им сопутствуют Джимджар, Топси или Турви), и провести их к нужным тоннелям.

Шахты Уайтшелл – взаимосвязанная сеть маленьких пещер, выкопанных в обширных солевых месторождениях, расположенных в этой части Подземья. Шахта предоставляет достаточно соли для обеспечения Блингденстоуна и торговли с Мантол-Деритом. В шахте есть пещера, обустроенная для содержания гигантских пещерных ящериц, которых свирфнеблины используют в качестве вьючных животных.

Глубинный гном [deep gnome] Перигрог Скрейпдаст строго, но справедливо, руководит шахтой. Он верит в то, что чем больше будет производить шахта, тем больше можно будет экспортировать, и тем ближе будет Блингденстоун к своему былому величию.

Шахты Пикшайн

Переименованные в честь самой большой и влиятельной семьи Гильдии Шахтеров, Шахты Пикшайн включают в себя несколько шахт, расположенных по широкому кругу вокруг Блингденстоуна. Глубинные гномы спроектировали доступ к тоннелям таким образом, что попасть в них можно лишь по одному пути, и охраняется он четырьмя **галеб дурами** [galeb duhr], замаскированными под валуны, и дюжиной **глубинных гномов** [deep gnomes].

Самые большие участки шахт содержат обыкновенные металлы, такие как железо и медь, а также множество месторождений редких минералов, таких как мифрил и адамантин. В шахтах также есть кристальные пещеры, в которых свирфнеблины добывают всевозможные драгоценные камни.

Все основные пути к Блингденстоуну проходят неподалеку от главного входа в шахты, что означает, что персонажи, скорее всего, пройдут через них до того, как прибудут в Блингденстоун. Если они остановятся там, они встретят Даско Пикшайна – **глубинного гнома**, заведующего работой на шахтах. Даско готов позволить персонажам идти к городу вместе с гномами, везущими руду, и будет рад дополнительной охране.

Карьер Каменного Сердца

У Анклава Каменного Сердца есть свой карьер, который заполнен *фэрзресс* и элементальной энергией. Этот карьер не предоставляет камень для строительства, потому как строителям Блингденстоуна требуется лишь обработать киркой любую стену, чтобы получить строительные материалы. Вместо этого карьер предоставляет небольшую армию каменных элементалей для помощи поселенцам, а его магические камни используются для создания таких вещей, как *камни элементалей земли [earth elemental gem]*, *колец командования элементалами земли [ring of earth elemental command]* и *камней контролирования земляных элементалей [stone of controlling earth elementals]*. Элементали, попадающие в Материальный План через это место с помощью заклинания или другого способа, получают дополнительно 2 Кости Хитов.

Командует работой в карьере обычно Янта Коакрок. Пока она находится в Мантол-Дерите (см. главу 9), ее подмастерье Номи Патшаттер главенствует над друидами и волшебниками Анклава Каменного Сердца.

Исцеление Элементалей

Номи Патшаттер известно о Погибели Огремоха, и она сделала целью своей жизни защиту элементалей от ее влияния. Она изучает образцы осквернённых элементалей, и наградит персонажей, если те предоставят ей образец любого вышедшего из-под контроля элементаля, найденного в неизведанных местах Блингденстоуна. Она заплатит 10 золотых монет за каждую Кость Хитов существа, с которого был получен образец.

Двери Блингденстоуна

Тяжелые каменные двери, укрепленные сталью или адамантином, располагаются по всему поселению глубинных гномов. Если не сказано иного, дверь Блингденстоуна имеет КД 18, 40 хитов, порог урона 15, сопротивление к урону звуком и иммунитет к яду и психическому урону.

Внешний Блингденстоун

Во Внешнем Блингденстоуне все спроектировано так, чтобы помешать возможным вторженцам.

1. Лестница

Поднимающаяся к просторной террасе перед вратами, эта широкая лестница построена с учетом ног гномов. Она является труднопроходимой местностью для существ Среднего или более размера.

1а. Лифт для тележек

На вершине лестницы располагается большой проход в западной стене, где телеги закрепляются на каменной платформе, поднимающейся вверх по крутому склону с помощью цепи. Подъемный механизм, расположенный на вершине склона, управляется **земляным элементалем** [earth elemental], и кроме того им могут управлять существа с Силой 20 или группа существ с суммарным весом подъема 600 фунтов.

Подъемник достаточно широк для платформы, но имеет достаточно мало места над ней. Пол является частью механизма и труднопроходимой местностью. Чтобы забраться на платформу и слезть с нее, нужно потратить 10 футов передвижения.

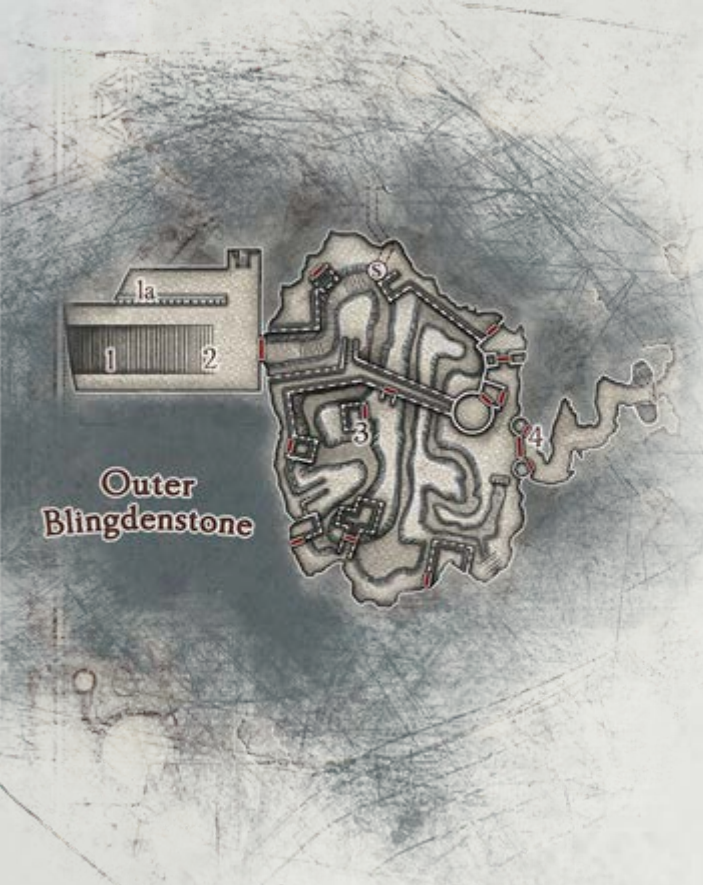
2. Главные врата

Главные врата Блингденстоуна – это дверь из стали и мифрила, обработанная секретным сплавом с сопротивлением к магии, покрытая пластинами адамантина. У врат КД 23, 60 хитпоинтов, порог урона 20, сопротивление к урону звуком, иммунитет к яду и психическому урону. У террасы между лестницей и вратами небольшой наклон вверх. Он обеспечивает помеху на проверки при попытке протаранить дверь.

Восемь **глубинных гномов** [deep gnome] охраняют врата. Один из них носит *самоцвет заклинаний [spell gem]* (см. приложение В), содержащий заклинание *обнаружить невидимость [see invisibility]* и будет использоваться для обнаружения невидимых существ, когда группа прибудет. Прибывших персонажей попросят изложить их намерения. Стражники пытливы, но не угрожают, и пока персонажи кажутся им благожелательными, они могут разрешить вход. Четыре стражника проведут их по лабиринту (зона 3) и перчатке (зона 4) к Внутреннему Блингденстоуну.

Наличие в группе Джимджара, Топси или Турви облегчит проход персонажей в Блингденстоун. Это особенно важно, если в группе состоит один или более дроу, чье присутствие может заставить свирфнеблинов приставить к ним эскорт на все время нахождения в поселении.

Если персонажи скажут о том, что убегают от дроу, стражники решат, что Вождь Дорбо Диггерматток должен послушать их историю. Вооруженный эскорт, который пропустит персонажей в поселение, проведет их на аудиенцию с вождем в зону 14.



3. Лабиринт

Между вратами и самим городом свирфнеблины соорудили лабиринт: запутанный путь, пролегающий между стенами высотой в 10 футов, утыканными торчащими гвоздями. Лазание по этой стене потребует успешной проверки Силы (Атлетика) Сл 13. Даже при успешной проверке, существо должно совершить успешный спасбросок Ловкости Сл 13, или получить 1к4 колющего урона при провале. Путь поднимается и опускается, поэтому некоторые места могут быть залиты или заполнены ядовитым дымом. В определенных точках путь сужается до размера Маленьких существ, и существа Среднего размера вынуждены протискиваться через них, а Большие существа вообще не смогут пробраться, в том случае, если не имеют аморфной формы.

Второй путь недоступен через главные врата и пролегает над извилистой тропой. По всему этому пути расположены башни и бойницы, с которых защитники могут свободно обстреливать существ, пытающихся пройти по нижнему пути. Мощеная дорога проходит вдоль западной стены пещеры, на ней расположен подъемный механизм, с помощью которого тележки и вьючные животные могут обойти лабиринт. Подъемный механизм может быть уничтожен одним нажатием рычага, на тот случай, если захватчики попытаются завладеть им.

4. Перчатка

Последняя линия обороны Блингденстоуна – это широкий, извилистый тоннель за вратами, похожими на те, что в зоне 1.

Башни врат

По обе стороны врат расположены две башни, сооруженные в стенах пещеры. В каждой башне по четыре **глубинных гнома** [deep gnome], наблюдающих из выдолбленных окон. Эти гномы управляют лебедками, открывающими и закрывающими врата. Если персонажи путешествуют с эскортом глубинных гномов, врата откроются при их приближении, открывая путь к тоннелю за ними. Если персонажи прибудут туда без сопровождения, гномы откажутся открыть дверь.

Тоннель

Высота тоннеля составляет 30 футов, и в его стены инкрустированы *самоцветы заклинаний [spell gems]*, находящиеся на расстоянии 30 футов друг от друга и на высоте 15 футов от неровного пола. Драгоценные камни находятся в гнездах и прикреплены *превосходным клеем [sovereign glue]*, и каждый драгоценный камень содержит заклинание *символ [symbol]*. Любой глубинный гном, который видит такой драгоценный камень, может вызвать хранящееся в нем заклинание, произнеся командное слово. Любая попытка извлечь драгоценный камень из стены провоцирует его уничтожение.

На северном конце тоннеля находится небольшая каменная дверь, укрепленная адамантином (см. блок «Двери Блингденстоуна»). В альковах по сторонам двери на высоте 15 футов есть карнизы. В данный момент они не охраняются, и каменная дверь легко открывается, открывая путь в пещеры Внутреннего Блингденстоуна.

Внутренний Блингденстоун

Популяция: 300 глубинных гномов (свирфнеблинов)
Правительство: Трудовой коллектив, возглавляемый Дорбо и Сенни Диггерматток
Оборона: Ополчение, призванные элементали
Торговля: Соль, драгоценные камни, редкие минералы
Организации: Гильдия Шахтеров, Анклав Каменного Сердца

Оборона Внешнего Блингденстоуна рисует картину параноидального народа, находящегося в осаде, но, если пройти через последние врата, покажется истинный образ поселения. Теплый, уютный и гостеприимный, Блингденстоун – настоящая редкость в Подземье.

Прочитайте следующий текст, когда персонажи впервые попадут во Внутренний Блингденстоун, пропустив второй абзац в том случае, если их не сопровождают.

> Вы оставляете позади темный тоннель и проходите в место, которое выглядит словно другой мир. Это не зловещие пещеры дроу или грубый, голый камень. Это место, которое встречает вас теплыми цветами и гостеприимными запахами. Глубинные гномы, которых вы здесь видите, смотрят на вас с подозрением, идя по своим делам, но вы не чувствуете от них угрозы.
>
> Один из тех стражников, что вас провожал, перестает хмуриться и низко кланяется перед вами, приглашая пройти через внутренние врата. «Добро пожаловать в Блингденстоун, путешественники».

5. Приемная

Эта оживленная пещера приглашает посетителей в Блингденстоун и соединяет наиболее важные помещения нового поселения. Два закрытых тоннеля ведут в Норы Голдвискер. Тоннель на юге закрыт предумышленно вызванным обвалом, а второй – укрепленными, запертыми и охраняемыми вратами.

6. Казарма

Это помещение находится над основным уровнем Блингденстоуна, и в нем проводят внеслужебное время свирфнеблины, которым приказано охранять вход.

7. Грот торговцев

Эта пещера служит центральным рынком Блингденстоуна. Всевозможные грибы некогда росли в этом сыром гроте, но неправильно прочитанное заклинание обратило их в камень много веков назад. Торговцы Блингденстоуна собираются здесь, в самодельных ларьках, между каменными грибными ножками, чтобы продавать свои товары и проводить бартер друг с другом. Прибывающие караваны разгружаются в хранилище, выкопанном под гротом.

Казук Пикшайн

Если персонажи приняли поручение Верца Салтбарона в Грэклстью (см. главу 4), они могут доставить мешочек с драгоценными камнями Казуку Пикшайну, у которого есть ларек в Гроте Торговцев. Казук – **глубинный гном** [deep gnome]. Если персонажи подойдут к нему открыто и передадут мешочек, он простонет и начнет осматриваться вокруг, а затем затащит персонажей в ларек и попросит говорить тише, и не так открыто. Он осмотрит драгоценные камни, оценит их вес рукой, пока будет смотреть на персонажей с подозрением, после чего заплатит за доставку цирконом стоимостью 50 золотых монет.

Вторжение желатиновых кубов

Когда персонажи впервые посещают Грот Торговцев без сопровождения, со стороны главного входа послышится звон колокола. Когда это произойдет, прочитайте игрокам следующий текст.

> Глубинные гномы вокруг вас приготовили оружие и отступили, а вы видите, как стражник откинулся назад и поднялся в воздух. Пространство вокруг него странно переливается, и благодаря этому вы понимаете, что это поверхность желатинового куба, поглотившего его.

Два **желатиновых куба** [gelatinous cube] просочились через обрушенный тоннель между Гротом Торговцев и зоной 24 Нор Голдвискеров. Оба куба продвигаются дальше, пытаясь поглотить и переварить любых существ на своем пути, до тех пор, пока не будут уничтожены.

Пойманного свирфнеблина зовут Мев Флинткнаппер (используйте характеристики **ветерана** [veteran] из книги *Бестиарий*, но также добавьте особенности Каменный Камуфляж, Гномья Искусность и Врожденное Колдовство **глубинного гнома** [deep gnome]). Он уже получил 10 урона кислотой, и будет получать еще 21 (6к6) урона кислотой в начале каждого хода куба до тех пор, пока его не высвободят успешной проверкой Силы Сл 12. Попытка требует действия, и любое существо, совершающее ее, получает 10 (3к6) урона кислотой, соприкасаясь с кубом.

Если Глаббагул с группой, он попытается запугать других кубов, встав между ними и персонажами. На ваше усмотрение, позвольте Глаббагулу использовать действие Помощи, чтобы помочь атакам персонажей.

Сокровища. Будучи уничтоженными, враждебные кубы выплюнут свое содержимое на землю: 12 золотых монет и короткий меч +1 дроуского изготовления (см. «Изготовленные дроу вещи» в приложении В).

Развитие событий

После вторжения желатиновых кубов, свирфнеблины оповестят персонажей о том, что вторжения слизи становятся все более частыми. В каждом случае создается впечатление, будто слизь пытается пробраться к заброшенной северо-западной области города (обозначенной как «Двор Пудингов» на карте Блингденстоуна).

Внутренний Блингденстоун: общее описание

Внутренний Блингденстоун охватывает те области, которые свирфнеблины избавили от сверхъестественных обитателей и различных опасностей, и теперь охраняют обычными и магическими способами.

Помещения. Блингденстоун – это не одна пещера, а сеть взаимосвязанных пещер, которые расширили и обустроили свирфнеблины для использования в качестве домов, мастерских, торговых ларьков, святилищ, хранилищ и так далее. Все помещения, кроме частных домов, достаточно высоки для существ Среднего размера, а общественные места еще больше.

Стены пещер в Блингденстоуне редко бывают голыми. Стены больших пещер оснащены лестницами и подъемами, ведущими к балконам или пещерам, служащим в качестве хранилищ или магазинов. В самых больших пещерах множество пересекающихся тротуаров, позволяющих свирфнеблинам и гостям города достичь тоннелей, вход в которые находится высоко над полом.

Свет. Пещеры Внутреннего Блингденстоуна ярко освещены комбинацией биолюменисцентных грибов, клеток с гигантскими огненными жуками и магии. Свет из этих комнат распространяется на короткие соединяющие тоннели, лишенные своего собственного освещения, создавая в них области тусклого света. В длинных тоннелях свое собственное, как правило, магическое освещение.

Соединяющие тоннели. Свирфнеблины и другие расы Маленького размера могут легко проходить через тоннели, однако существа Среднего или более размера вынуждены пригибаться и протискиваться – это особенность, созданная для того, чтобы ограничивать передвижение захватчиков. В большинстве тоннелей пол гладкий, но те, что находятся на границе отвоеванных территорий, усеяны обломками и мусором.

В некоторых соединяющих тоннелях Блингденстоуна установлены ловушки. Наиболее распространенные из них – обрушающийся потолок и шипованные ямы (см. «Примеры Ловушек» в главе 5 книги *Руководство Мастера*). Многие тоннели опускаются ниже, прежде чем снова подняться вверх, что позволяет гномам затапливать их. Все тоннельные ловушки обезврежены во Внутреннем Блингденстоуне, однако свирфнеблины могут без труда активировать их в случае возникновения чрезвычайной ситуации.

Награда опытом

Каждый персонаж в качестве особой награды получает 100 опыта за доставку мешочка Верца Казуку Пикшайну.

Если персонажи спасли Мева или предприняли искреннюю попытку спасти его, наградите каждого из них 50 опыта, и позвольте им совершить групповую проверку Харизмы, чтобы улучшить отношение к ним свирфнеблинов (см. «Изменение Отношения Свирфнеблинов»).

8. Неограненный рубин

Анклав Каменного Сердца согласился присоединиться к попыткам Диггерматтоков снова заселить Блингденстоун в обмен на помощь в возвращении их храма под названием Неограненный Рубин. Храм посвящен Сегояну Землезовущему – богу глубин земли и природы свирфнеблинов. Ритуалами и ежедневными делами храма руководит глубинный гном по имени Глифик Шрумлайт – нервный молодой новичок, старающийся изо всех сил в той ситуации, когда требуется гораздо более старший и опытный клирик (используйте характеристики **прислужника** [acolyte] из книги *Бестиарий*, но также добавьте особенности Каменный Камуфляж, Гномья Искусность и Врожденное Колдовство **глубинного гнома** [deep gnome]).

Несмотря на осквернение во время вторжения дроу, а также десятилетия мародерства и расхитительства в последующем, почитаемые мертвые старого города по-прежнему покоятся в катакомбах под храмом.

Катакомбы возведены в форме практически равномерной сетки, и персонажам будет легко найти путь среди стоячих статуй и погребальных ниш. Если персонажи придут туда из-за слухов о призраках, встреча с Хранителем Норы Джаджером, призраком времен вторжения дроу, будет лишь вопросом времени.

Если персонажи нашли отрубленную руку Пелека в разделе «Тоннели Ворлстоун» главы 4, они могут упокоить дух Пелека, положив его останки в этих катакомбах. В этом случае, призрак Хранителя Норы Джаджера возникнет перед ними.

Карта Блингденстоуна

Обратите внимание на ошибки на карте.

- Там две зоны 6, нижняя на самом деле 10.
- Там две зоны 23, правая на самом деле 28.

Хранитель Норы Джаджер

Привидение [ghost] Джаджера поприветствует персонажей, но исчезнет в стене, если те нападут (слухи о неуважительности персонажей быстро пройдут по поселению, ухудшив отношение свирфнеблинов к ним). Джаджер искренне расскажет о том, кто он такой и что с ним случилось. Когда он узнает о том, что персонажи ищут информацию, он попросит их упокоить души других свирфнеблинов:

- Уничтожить Вазука, глубинного гнома, сошедшего с ума от горя, и угрожающего жителям поселения. Его спектр обитает в старом доме в зоне 12a.
- Найти останки глубинного гнома по имени Удхаск и принести их в катакомбы. Джаджеру известно, что глубинный гном умер где-то в Рокблайте, северо-восточной области Блингденстоуна.

Джаджер пообещает персонажам ответить на один вопрос за каждого призрака, которого они упокоили (включая Пелека из Грэклстью, если персонажи принесли его останки). Его знания Подземья обширны, хоть и несколько устарели.

Награда опытом

Если группа возвращает останки Пелека в катакомбы, каждый персонаж получает особую награду 100 опыта.

9. Культивационная пещера

В этом пещерном комплексе выращиваются полезные грибы, которые свирфнеблины используют в готовке и ремесле, включая следующие съедобные и экзотические грибы:

- 3к6 бочконожек
- 6к6 синешляпников
- 3к6 носов Нилхогга
- 3к6 огненожек
- 3к6 триллимаков

Дорога домой

Свирфнеблины знают пути от Блингденстоуна и до поверхности, и до Гонтлгрима. Если вы хотите сделать путешествие персонажей по Подземью продолжительным, Блингденстоун должен стать либо последним местом, которое посетят персонажи по пути на поверхность, либо у них должны все еще оставаться важные задания и обязательства, удерживающие их от выхода на поверхность. Такие задания могут появиться от глубинных гномов или в других главах приключения.

Свирфнеблины не захотят помогать группе достичь поверхности до тех пор, пока их отношение не станет дружелюбным. Персонажи могут достичь этого через мелкие поручения и услуги (см. «Изменение Отношения Свирфнеблинов» ранее в этой главе), так как некоторые свирфнеблины будут просить их о помощи.

Если персонажи покинут свирфнеблинов, не разбираясь с их проблемами, глубинные гномы будут настроены враждебно по отношению к ним, если они посмеют снова вернуться в город.

Два заблокированных тоннеля ведут в северную и северо-восточную зоны, которые еще не были перезаселены. Все элементали держатся подальше от этих проходов, потому как Анклав Каменного Сердца убежден в том, что там обитает Погибель Огремоха.

10. Плацдарм

Эта пещера оснащена баррикадами и защищается восемью **глубинными гномами** [deep gnome] и четырьмя **пещерными барсуками** [cave badger] (см. «Случайные столкновения в Блингденстоуне»). Здесь элементали земли не усиливают оборону, так как проход в северной стене, заблокированный с обоих концов запертыми дверями, ведет в те области, в которых глубинные гномы определили наличие влияния Погибели Огремоха.

Невидимое зло

Лидер стражников – грубо циничный свирфнеблин по имени Сарк Аксбаррел, который предупредит персонажей о том, что в докладах сообщалось о медузе, обитающей в пещерах за дверьми, на территории зоны старого города, которую гномы называют Рокблайт. Если они решат исследовать Рокблайт, Сарк попросит их разведать что-нибудь о медузе и убить ее, если будет возможность. Он заплатит 50 золотых монет каждому персонажу за полезную информацию, а также даст алмаз стоимостью 1000 золотых монет, если они принесут доказательство того, что медуза мертва.

11. Пещеры звона

Это скопление пещер на востоке поселения служит рабочим местом для оружейников и бронников. Традиционное снаряжение свирфнеблинов, включая пики, дротики и кинжалы, а также колечная броня, чешуйчатая броня и кольчужные рубахи, изготавливаются и продаются здесь. Менее распространенное снаряжение, такое как мечи и щиты, можно заказать. Цены на оружие и броню удвоены по сравнению с указанными в *Книге игрока*.

Проходы, ведущие в зону 17, закрыты стальными стенами, которые не могут быть открыты.

12. Жилые пещеры

Эти пещеры разветвляются на множество меньших пещер, служащих жильем для семей свирфнеблинов. Тоннель ведут в побочные помещения, которые также разделяются на хижины. У хижин глубинных гномов нет дверей.

Местные не против поговорить с персонажами, и будут указывать на конкретную пещеру, жильцы из которой были недавно переселены. «Призрак» проявился там, и выгнал семью, что пыталась поселиться в этой пещере (см. зону 12А).

12.А Дом Вазука

Вазук был обычным кожевником, погибшим во время вторжения дроу. Его дух пробудился, когда семья поселилась в пещере, что некогда была его домом, после чего начал неистовствовать и запугивать любых существ, подходящих близко к этому месту.

Вазук – **спектр** [specter] (используйте вариант полтергейста). Он не может быть обращен на территории своего бывшего дома. Он нападет на персонажей, как только те войдут в дом, крича «Мое! Мои вещи! Не ваши!»

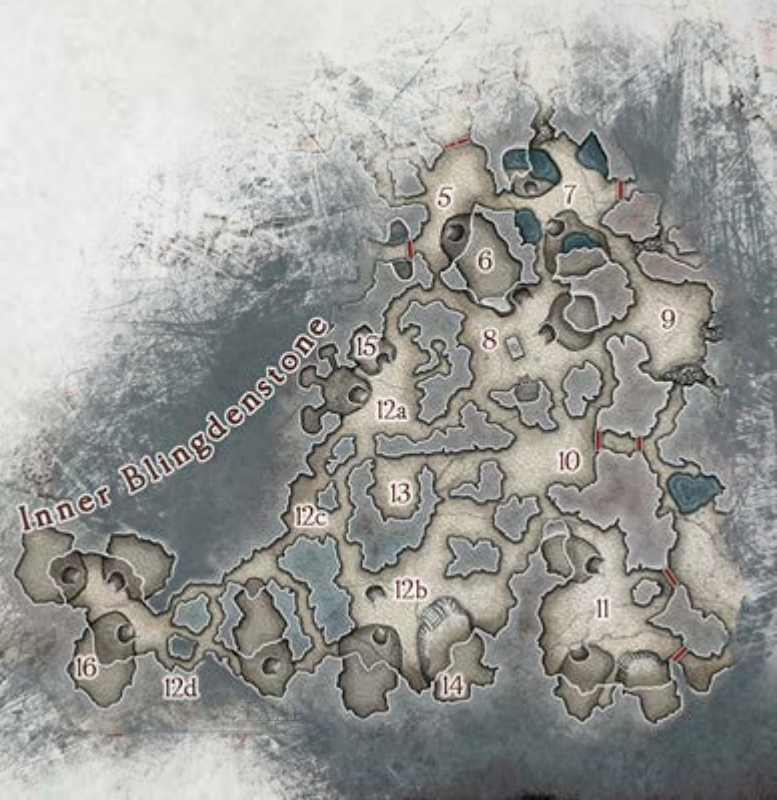
Сокровища. Персонаж, обыскивающий хижину, и преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15, замечает скрытую дыру в полу. Там лежит сундучок из зархвуда, содержащий 8 крошечных рубинов, стоимость каждого из которых составляет 250 золотых монет.

Награда опытом

В дополнение к опыту, полученному за победу над Вазуком, каждый персонаж получит 50 опыта, если проинформируют Хранителя Норы Джаджера (см. зону 8) о том, что разобрались с духом.

13. Говорящие камни

Круг каменных менгиров, бывших здесь еще до основания Блингденстоуна, выложен в центре этой маленькой пещеры. Гномы верят, что это скопление очень древних галеб даров, и почитают его как проявление воли богов. Наиболее религиозные члены Анклава Каменного Сердца читают в этом круге заклинания *гадание [augury]* и *общение [commune]*, считая, что вибрации каменных пород под ними – это ответы на их мольбы.



Очищение твердого камня

Гарник Тапфингер, главный священник Каллардарана Гладкорукого в Анклаве Каменного Сердца, подойдет к персонажам, если они проявят интерес к Говорящим Камням (используйте характеристики **священника** [priest] из книги *Бестиарий*, но также добавьте особенности Каменный Камуфляж, Гномья Искусность и Врожденное Колдовство **глубинного гнома** [deep gnome]). Он попросит их взяться за поручение, которое нужно выполнить в закрытой зоне старого города, известной как Рокблайт, где стоит осквернённый храм его бога. Если персонажи согласятся, он даст им рубин – *самоцвет заклинаний [spell gem]* (см. приложение В), содержащий заклинание *святилище [hallow]*, и попросит поставить его на менгир в Твердом Камне (см. зону 22).

Гарник предупредит их о том, что как только они поставят драгоценный камень, Погибель Огремоха отправит к ним своих слуг, чтобы попытаться остановить. Они должны будут отгонять или убивать этих слуг до того, как пробудятся три стража храма, и тогда храм будет очищен, а персонажи смогут уйти. Как только персонажи выполнят задание, Гарник передаст себе силу очищенного храма, и сможет наложить *благословение защиты [blessing of protection]* и *благословение оружия [blessing of weapon]* на каждого персонажа (по одному на персонажа по выбору игрока); см. «Другие награды» в главе 7 книги *Руководство Мастера*, чтобы получить больше информации о благословениях.

14. Зал Диггерматтоков

Это дом Дорбо и Сенни Диггерматтоков, и по совместительству «дворец» временных правителей Блингденстоуна. Персонажей проведут сюда, если они расскажут стражникам в зоне 1 о том, что они бегут от дроу.

> Около двух дюжин свирфнеблинов находится в этой хорошо освещенной пещере. Одни быстро ходят туда-сюда с небольшими сумками, в то время как другие собираются вокруг небольших каменных столов, покрытых картами и другими бумагами, и разговаривают в приглушенных, серьезных тонах. В задней части пещеры над остальной обстановкой возвышается постамент, вырезанный из камня пещеры, а на нем стоят два каменных стола лицом друг к другу. Два свирфнеблина – мужчина и женщина – сидят за этими столами, переговариваясь с советниками, и друг с другом. Как только вы входите, они обращают свое внимание на вас.

Нынешние правители Блингденстоуна заинтересованы во всем, что персонажи могут рассказать о своих приключениях, в особенности в том, что относится к влиянию демонов в других местах Подземья.

Диггерматтоки предоставят персонажам убежище, при том условии, что те не будут доставлять неприятности их сообществу. Если их спросят о том, как добраться до поверхности, Дорбо ответит, что он хотел бы помочь, но в Блингденстоуне большие проблемы, и он не может выделить никого в качестве проводника. Кроме того, глубинные гномы не будут продавать или давать взаймы свои карты незнакомцам. Дорбо и Сенни становятся уклончивыми и разозлятся, если персонажи начнут на них давить, и тогда персонажи должны будут совершить успешную групповую проверку Харизмы Сл 15, при провале которой отношение свирфнеблинов к ним ухудшится.

Если персонажи предложат помощь поселению, лидеры свирфнеблинов расскажут персонажам, что нужно сделать, чтобы расположить к себе общество и сделать возможным выделение для них проводника. Каждое выполненное поручение, данное персонажам, улучшит отношение к ним свирфнеблинов (см. «Изменение отношения свирфнеблинов»).

«Операция: Слизь здесь?»[1]

До Диггерматтоков доходили слухи о том, что некие монстры или магия в северо-западной части поселения могут быть повинны в нарастающем количестве слизи в Блингденстоуне. Если персонажи вернутся к ним с информацией о Дворе Пудингов и таящейся в нем угрозе, Диггерматтоки отплатят им пустым самоцветом заклинаний [spell gem] круг которого равен самому высокому кругу, доступному заклинателю группы.

«Операция: Истребление?»

Веркрысы клана Голдвискер являются предметом спора между Диггерматтоками. Дорбо желает изгнать их из нор, чтобы освободить жилые места для трудящихся свирфнеблинов. Он также хочет восстановить Городской Центр, который, как он убежден, сейчас находится на территории веркрыс (см. зону 28). Сенни утверждает, что веркрысы являются потомками горожан Блингденстоуна, и заслуживают остаться здесь и присоединиться к обществу.

Так как веркрысы ценят свою территорию не меньше свирфнеблинов, любые попытки переговоров были встречены насилием. Сенни попросит персонажей отправиться в норы оборотней и поговорить с их главным. Доклад персонажей позволит решить, начнут ли свирфнеблины вести зачистку, или же попытаются прийти к соглашению с веркрысами.

Если Топси и Турви находятся в группе, они захотят больше узнать об обществе веркрыс. Если по каким-либо причинам Диггерматтокам или другим глубинным гномам раскроется, что они являются веркрысами, близнецам придется либо уходить на территорию веркрыс, либо быть изгнанными из Блингденстоуна, что может подтолкнуть персонажей к беседе с кланом Голдвискер.

15. Поющие камни

В этой пещере, выкопанной на возвышении рядом с одной из главных жилых зон, находится множество камней и кристаллов, лежащих в центре пола, имеющего форму чаши. Менестрели свирфнеблинов, обученные искусству камнепения, могут изменять высоту колебаний, издаваемых отдельными камнями, таким образом, создавая эффект, похожий на игру барда на арфе. Когда персонажи впервые придут туда, **глубинный гном** [deep gnome] по имени Гарра Сонгстоун будет играть на кристаллах в окружении слушателей – 3к4 детей глубинных гномов (небоевых).

16. Пенящаяся кружка

Пенящаяся кружка была построена как постоялый двор для приема гостей Блингденстоуна. Она была покинута после вторжения дроу, но недавно открылась снова. Запас продуктов питания и напитков с поверхности в ней достаточно скудный, однако есть комнаты для гостей Среднего размера с удобными кроватями, а также два раздельных горячих источника, чтобы помыться и расслабиться. В данный момент других гостей нет, так что вся таверна будет предоставлена тем членам группы, что решат остаться в ней. Многие свирфнеблины ходят в таверну после работы, чтобы выпить, делая это место оживленным. В таверне подается Темноозерный Портер – эль, который свирфнеблины приобретают у торговцев дуэргаров в Мантол-Дерите (см. главу 9).

1 Operation «Ooze there?» – непереводимая игра слов. «Who's there?» – «Кто там?»

Таппи Фомстрап, скучающая **глубинная гномка** [deep gnome], управляет таверной. Прибытие персонажей – самое интересное, что случалось за последние месяцы, а потому она будет заваливать их вопросами об их жизни и приключениях, подавая им бесплатные напитки и еду.

Слухи

У свирфнеблинов дружное общество, так что слухи разлетаются быстро. Персонажи, которые будут разговаривать с гномами в таверне, в то время как отношение свирфнеблинов к ним неопределенное или дружественное, могут узнать следующую информацию.

- Ситуация с призраками в Блингденстоуне ухудшается, и даже в катакомбах блуждают духи.
- В первые дни возвращения в город был безумный свирфнеблин, который куда-то исчез. Некоторые разведчики видели, как он бродил по невосстановленным областям поселения (разведчики не знают, что этот гном – Король Пудингов).
- Анклав Каменного Сердца скоро решит проблему угрозы с Погибелью Огремоха (не соответствует действительности). Гномы называют большую невозвращенную территорию «Рокблайт», так как элементали земли сходят с ума каждый раз, когда появляются рядом с ней.
- Мнение народа по поводу того, что делать с веркрысами в юго-западной части города, разделилось. Кто-то желает выгнать их, а кто-то – заключить взаимовыгодный оборонительный союз.
- Торговец из Грэклстью утверждает, что здесь замечен приток монет с мира поверхности, но никто точно не знает, откуда именно (см. главу 4, чтобы получить больше информации).
- Караван свирфнеблинов, возвращавшийся из Шахт Вайтшелл встретил парад танцующих миконидов. Через свои споры микониды сообщили им о «свадебном торжестве», что странно, учитывая то, что микониды не празднуют свадеб (см. главу 5, чтобы получить больше информации).

Персонажи могут потратить несколько часов на общение в Пенящейся Кружке. Если они делают это, они получают преимущество на следующую групповую проверку Харизмы, совершаемую для того, чтобы улучшить отношение глубинных гномов.

Рокблайт

Когда дроу напали на Блингденстоун, Погибель Огремоха отступила в дальние уголки разрушенного города, начав ждать удобного момента для возвращения и искать элементалей земли, чтобы осквернить их. Зловещей сущности не пришлось долго ждать, так как дроу послали отряды своих сборщиков грабить сокровища ушедших глубинных гномов, и те привели с собой собственных элементалей.

Погибель Огремоха преследовала дроу столь же безжалостно, как делала это со свирфнеблинами, обращая их элементалей против них самих. Со временем, армии дроу ушли из города, но когда это произошло, жрица Лолт дроу по имени Нихиидра Даскрин осталась. Нихиидра была одержима сбором *самоцветов заклинаний [spell gem]* из-за их силы и красоты, и намеревалась стать могущественной хозяйкой собственного подземного королевства. Она правила своими слугами и солдатами с беззастенчивой жестокостью, беспрестанно отправляя их на поиски *самоцветов заклинаний [spell gem]*, и усиливала свое богатство и могущество.

Рокблайт: общее описание

В отличие от возвращенных районов Блингденстоуна, Рокблайт пустынный, холодный и враждебный.

Свет. Весь Рокблайт темный, за исключением тех источников света, которые персонажи имеют при себе.

Пещеры и Коридоры. Пещеры и соединяющие тоннели этой части Блингденстоуна построены так же, как и во Внутреннем Блингденстоуне, но пусты и усеяны обломками.

Влажность. В этой зоне есть несколько мелких водоемов и ручьев, которые делают воздух влажным и холодным. Водоемы считаются труднопроходимой местностью.

Одурманенная собственной жадностью и тщеславием, Нихиидра прибегла к темным ритуалам, представляя, как однажды Блингденстоун станет анклавом дроу, в котором она будет бессмертным повелителем. К несчастью, магический договор, который она заключила, превратил тщеславную жрицу в медузу.

Разозлившись из-за своей судьбы, Нихиидра обратила всех своих слуг в камень и впала в безумие. Десятилетиями она обращала в камень любых существ, которых встречала на своем пути, и однажды привлекла внимание Погибели Огремоха. Теперь медуза сотрудничает со злобной сущностью, и создает каменных слуг, которых Погибель оживляет своей силой.

С тех пор как свирфнеблины вернулись в Блингденстоун, они избегали тех районов старого города, которых облюбовали Погибель Огремоха и Нихиидра, оградив их от остального поселения и назвав их «Рокблайт».

17. Покинутые жилища

Эта большая пещера похожа на жилые зоны Внутреннего Блингденстоуна, за тем исключением, что здесь нет тепла и радости – лишь тьма и признаки бойни.

> Эхо от каждого вашего шага отражается от стен за пределами вашего круга света. Воздух холодный и влажный, и вы слышите, что где-то во тьме течет водопад, в унисон далекому эхо звуков битвы.

Эхо битвы всегда слышится в тьме пещеры, за пределами освещения и тёмного зрения персонажей. Пока персонажи будут двигаться к источнику звука, эхо будет постепенно отдаляться от них.

В том случае, если персонажи сразу после прибытия не отступят, появится **привидение** [ghost] свирфнеблина по имени Удхаск. Он использует Ужасающий Лик, после чего начнет использовать Иссушающее Касание. Если он получит какой-либо урон, призрак закричит «Они идут! Всем спрятаться!» После чего сбежит. Персонажи могут проследовать за призраком в старую нору, где он исчезнет. В этой норе рядом с входом на каменной кровати лежит скелет Удхаска. Нет признаков того, что он умер насильственной смертью. На деле, когда произошло нападение дроу на Блингденстоун, у Удхаска случился сердечный приступ, и он умер в тот момент, как тянулся к своим сокровищам (см. «Сокровища»).

Водоем и водопад

Водопад из подземного пресного ручья течет в водоем диаметром 100 футов и глубиной 10 футов, занимающий восточную часть пещеры. По обе стороны водоема находятся две широких неровных лестницы, поднимающихся на 30 футов к пещере, наполненной кристаллами и грибами (зона 18). Ручей течет из той пещеры, что находится выше, прежде чем попасть в эту.

Сокровища

Скелет Удхаска тянется под каменную кровать. Персонаж, который обыскивает место под кроватью и совершает успешную проверку Мудрости (Восприятие) Сл 15, находит потайное отделение в полу. В этом отделении находится сгнивший мешочек, в котором лежит шесть драгоценных камней, стоимость каждого из которых составляет 100 золотых монет, а также *зелье невидимости [potion of invisibility]*.

Развитие событий

Сбор костей Удхаска и доставка их к призраку Хранителя Норы Джаджера в зоне 8 завершит одно из поручений Джаджера.

18. Обзорная пещера

Мелкий, быстро текущей ручей разделяет эту пещеру на две части. Кристаллические образования прорастают из пола по обеим его сторонам, и две грубые лестницы в противоположной стороне пещеры возвышаются на 30 футов к большой пустой каменной платформе с двумя крылатыми статуями, стоящими на ее вершине.

«Крылатые статуи» на платформе – это две **горгульи** [gargoyle]. Если персонажи нападут на горгулий или приблизятся к ним на расстояние в 30 футов, монстры спустятся с платформы и нападут. На втором раунде сражения безумный **земляной элементаль** [earth elemental] восстанет из каменного пола и присоединится к битве.

Ручей, протекающий через пещеру, берет свое начало из природной «трубы» в северо-восточной стене, под лестницей. Глубина ручья составляет 3 фута.

Кристаллические образования, растущие в пещере, достаточно большие для того, чтобы персонажи могли за ними прятаться, но они не являются чем-то ценным или магическим.

Сокровища

Среди останков элементаля земли персонажи могут найти *камень элементаля земли [earth elemental gem]*. Но прежде чем им можно будет пользоваться, жрец Анклава Каменного Сердца должен прочитать над ним заклинание *снять проклятие [remove curse]*. Если этого не делать, призванный элементаль будет всегда настроен враждебно по отношению к призывателю. Персонажи также могут собрать образцы с тел элементаля и горгулий для Номи Патшаттер (см. «Карьер Каменного Сердца» в разделе «Предместья Блингденстоуна»).

19. Кристальный сад

Свет от биолюменисцентных грибов падает на большое кристаллическое образование, создавая калейдоскоп цветов на окружающих стенах. Кристаллы полупрозрачны и слегка искажают видимость через них. Статуя гнома стоит возле одного из кристаллических выростов, держа осколок кристалла в своих руках.

Шесть ночников (см. «Грибы Подземья» в главе 2) освещают эту пещеру. Тоннели в этой зоне ведут вверх к зоне 20 и вниз к зоне 21, а две лестницы ведут вверх в зону 22.

Статуя на самом деле является **глубинным гномом** [deep gnome] по имени Ворт, превращенным в камень медузой Нихиидрой. Он пытался использовать один из кристаллов таким образом, чтобы заблокировать взгляд медузы, но ему это не удалось. Любой, кто осмотрит статую, заметит, что гном, похоже, держит осколок возле своего лица, словно смотрит через него.

Эти кристаллы могут использованы в качестве меры противодействия взгляду Нихиидры. Существо со свободной рукой может держать кристалл возле своих глаз, получая преимущество на спасброски Телосложения, совершаемые против взгляда Нихиидры. Однако, при этом на броски атаки существа действует помеха.

20. Логово Нихиидры

Нихиидра Даскрин была частью экспедиции, отправленной в Блингденстоун на поиск самоцветов заклинаний [spell gem]. Ее жилище отражает богатство и элегантность монарха дроу, которым она хотела стать.

Украшения этого помещения больше походят на дома города дроу. Его наполняют гобелены с изображениями пауков, красивая мебель из зархвуда и стеллажи с дорогой одеждой, и каждый из этих атрибутов старый и прогнивший. В центре комнаты на троне из зархвуда восседает женщина дроу. Она поднимается, ее глаза закрыты, а руки скрещены, словно во время медитации или молитвы. А затем ее белые волосы начинают извиваться, и вы наблюдаете за тем, как они становятся бледными, шипящими змеями.

Медуза [medusa] нападает на вторженцев без колебаний. Проклятие Нихиидры довело ее до безумия, и разглагольствовать с ней не вариант.

Сокровища

Пять платьев из гардероба Нихиидры сшиты из паучьего шелка, с помощью магии дроу. Каждое из них стоит 200 золотых монет, если продавать их на рынках Подземья. Магия дроу на платьях теряется на солнечном свете и платья разваливаются на части.

Развитие событий

Если персонажи расскажут о местонахождении медузы Сарку Аксбаррелу в зоне 10, каждый из них получит обещанную награду – 50 золотых монет. Если они доставят ему голову Нихиидры, он даст им обещанный алмаз стоимостью 1000 золотых монет.

Награда опытом

Каждый персонаж получает дополнительно 50 опыта, если группа успешно возвращается с докладом к Сарку, вне зависимости от того, убили ли они медузу или нет. Также персонажи смогут совершить групповую проверку Харизмы (Убеждение), чтобы улучшить отношение к ним свирфнеблинов (см. «Изменение отношения свирфнеблинов»).

21. Статуи дроу

В этой пещере находится тридцать статуй воинов дроу, и каждый из них стоит в такой позе, словно находится на страже. В своем безумии Нихиидра обратила этих воинов своего дома в камень. Долгие годы Погибель Огремоха использовала свою силу для того, чтобы оживлять эти статуи, обращая их в элементалей.

Когда персонажи заходят в комнату, шесть статуй оживают и нападают. Статуи используют характеристики **оживленной доспех** [animated armor], за тем исключением, что являются элементалами, а не конструктами.

Статуи нападают до тех пор, пока не будут уничтожены, но не покидают эту область. Если персонажи проводят в этом помещении 1 раунд и более после того, как победят последнюю ожившую статую, оживают еще шесть статуй. Статуя оживает также в том случае, если к ней прикоснуться или каким-либо другим образом побеспокоить ее.

Погибель Огремоха

Если все статуи в пещере уничтожены, появляется Погибель Огремоха.

> Последняя статуя разваливается на куски, и тогда облако пыли поднимается из ее осколков и заполняет пещеру.

Это облако – Погибель Огремоха. Персонажи, находящиеся в облаке, могут чувствовать ее злобу, и успешная проверка Интеллекта (Магия) Сл 15 позволит определить, что это существо имеет экстрапланарное происхождение. Скорость полета облака составляет 20 футов, и оно невосприимчиво к любому урону или заклинаниям за исключением следующих.

- Заклинание *порыв ветра [gust of wind]* или похожая магия может двигать облако.
- Использование заклинания *изгнание [banishment]* на облако отправляет его обратно на Элементальный План Воздуха если оно проваливает спасбросок по Харизме (его модификатор броска составляет +4). Заклинание *рассеивание добра и зла [dispel good and evil]* также эффективно и не требует успешного броска атаки, но заклинатель должен иметь контакт с облаком.

Существа, которые относятся к Элементальному Плану Земли (включая элементалей земли, галеб даров, горгулий и ксорнов), имевшие контакт с Погибелью Огремоха, немедленно переходят под ее контроль. Действие продолжается до тех пор, пока элементаль находится на одном плане с Погибелью Огремоха.

Награда опытом

Если Погибель Огремоха изгнана обратно на свой план, каждый персонаж получает 150 опыта.

22. Твердый камень

Эта пещера, которая некогда была храмом Каллардарана Гладкорукого, бога камня и горного дела глубинных гномов, была названа так в честь своих давно исчезнувших защитников галеб даров – дарум санов («Сердец Твердого Камня»).

> Пол этой пещеры гладкий, однако стены неровные. В центре помещения стоит огромный менгир, высеченный из сталагмита, испещренный десятками пустых углублений, в которых возможно раньше находились драгоценные камни.

Персонажи со значением параметра пассивной Мудрости (Восприятие) 14 или выше заметят, что неровность стен выражает несколько больших силуэтов гуманоидов.

Очищение храма

Если персонажи приняли поручение Гарника Тапфингера (см. зону 13), они могут поставить рубин – *самоцвет заклинаний [spell gem]*, который он дал им, в одно из пустых углублений в менгире. Как только они сделают это, элементали на стенах начнут двигаться.

> Когда рубин в менгире начинает светиться, слышится, как грохочут стены. Кусок от одной стены движется, отделяется от нее и бежит на вас.

Земляной элементаль [earth elemental] материализуется из стены и нападает. Когда хиты элементаля опускаются до 0, он крошится, и тогда **галеб дур** [galeb duhr] восстает из земли рядом с менгиром в незанятом месте. Галеб дар встает в оборонительной позе спиной к менгиру и не двигается и не отвечает. После чего еще один элементаль земли появляется из стены пещеры и нападает, и когда он будет уничтожен, появится второй галеб дар. Процесс призыва повторится еще раз, пока не будет уничтожен третий элементаль земли. Элементали игнорируют галеб даров, которые весь бой не двигаются.

Когда персонажи снизят хитпоинты всех трех элементалей до 0 и появятся три галеб дара, менгир засияет белым светом, распространив эффект святилища [hallow] и защитив галеб даров от влияния Погибели Огремоха. Тогда галеб дары оживут и поблагодарят персонажей поклоном, после чего свернутся в булыжники вокруг менгира.

Гарник наградит персонажей обещанными благословениями, когда те вернутся и сообщат ему об успехе. Он может чувствовать, восстановился ли храм, и если персонажи соврут ему о том, что преуспели, он поймет, что они лгут, и отношение глубинных гномов к группе ухудшится. Если персонажи выполнят поручение Гарника, они смогут совершить с преимуществом групповую проверку Харизмы Сл 15, чтобы улучшить отношение к ним гномов.

Развитие событий

Широкая лестница, ведущая вниз, заканчивается перед стеной обрушившихся камней, преграждающих проход к тоннелям и пещерам Двора Пудингов. Завал может быть очищен за несколько дней. Так или иначе, если персонажи захотят использовать этот проход для нападения на Короля Пудингов, они могут воспользоваться нестабильным отваром Казука Пикшайна, чтобы быстро расчистить завал (см. «Битва за Блингденстоун» далее в этой главе).

Награда опытом

Каждый персонаж получает 200 опыта за восстановление храма.

Норы Голдвискеров

Свирфнеблины веркрысы клана Голдвискер жили на руинах Блингденстоуна сколько себя помнят. Они происходят от выживших после вторжения дроу гномов, заразившимися ликантропией после неудачного столкновения со стаей веркрыс.

Свирфнеблины Голдвискеры десятилетиями жили и процветали в этих пещерах, избегая дроу и обезумевших элементалей, защищая свои дома хитрыми и жестокими способами. Они не собираются покидать свой дом лишь потому, что трусы, сбежавшие из Блингденстоуна в тот момент, когда город нуждался в них больше всего, теперь вернулись.

23. Главный вход

Свирфнеблины установили закрытые двери, чтобы оградиться от этой части пещер. К западу от дверей веркрысы установили ловушку (см. раздел «Ловушки» в блоке «Норы Голдвискеров: общее описание»).

Четыре свирфнеблина **веркрысы** [wererat] (см. «Случайные столкновения в Блингденстоуне») нападают в тот момент, когда персонажи активируют, обезвреживают или избегают этой ловушки. Веркрысы не пытаются кусать своих врагов, чтобы избежать риска передать им «дар» ликантропии. Если персонажи убьют двух веркрыс, выжившие отступят в зону 25.

Развитие событий

Звуки битвы в этом месте предупредят всех остальных веркрыс в норах. По этой причине, их будет невозможно застать врасплох.

24. Куча мусора

Персонажи чувствуют зловонный запах при приближении к этой пещере. Это помещение некогда было небольшой жилой зоной с пещерами, выкопанными на различной высоте, но сейчас в ней никто не живет.

Кучи отходов наполняют эту пещеру. В них есть что-то разлагающееся, включая пару скользких, частично переваренных трупов свирфнеблинов. Успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 12 позволит определить, что гномы стали жертвами некой слизи.

25. Зал шахтеров

В лучшие дни Блингденстоуна в этой пещере были плавильни, а также рынок руды и необработанных драгоценных камней. Теперь это главная площадь нор веркрыс.

> Здесь собралась небольшая толпа. Большинство из присутствующих существ – глубинные гномы, но у некоторых есть крысиные признаки, включая толстого типа, стоящего впереди остальных, улыбающегося вам своими заостренными резцами.
>
> «Мир вам» – говорит большой веркрыс. Он делает шаг вперед с поднятыми руками и открытыми ладонями. – «Звать Чипгрином. Я вождь клана Голдвискер. Мы поговорим?»

Здесь находится сорок свирфнеблинов **веркрыс** [wererat] (см. «Случайные столкновения в Блингденстоуне»), и это делает сражение сомнительным выбором, подталкивая персонажей к тому, чтобы принять предложение Чипгрина о мирных переговорах. Главарь веркрыс начнет подниматься по лестницам на природную платформу (зона 26), и попросит персонажей следовать за ним.

Чипгрин – свирфнеблин **веркрыса** [wererat] с 45 хитами и КД 14 (клепаная броня).

26. Подъем Чипгрина

Лидер клана Голдвискер объявил это плато своими личными покоями, а также принимает здесь гостей.

> Лестница ведет на вершину плато, пол которого покрыт мягким и хорошо ухоженным ковром из зеленого мха. Вождь веркрыс садится на каменный стул, по бокам которого сидят две гигантские крысы. На спинку стула накинута шкура пещерного барсука.
>
> «Что ж, давайте разбираться с насущными. Вас прислали Диггерматтоки, потому что выгнать нас хотят, так? Так?! Ну, их желание может скоро исполниться, но то, по какой причине это случится, может им не понравиться».

На веркрыс постоянно нападает слизь, и они близки к тому, чтобы уйти из поселения, оставив остальных глубинных гномов защищать самих себя. Однако, Чипгрин определил таинственную личность, управляющую слизью, и намеревается использовать эту информацию, чтобы заключить взаимовыгодную сделку. Если персонажи пожелают выслушать то, что он хочет сказать, Чипгрин расскажет о существе, которое он называет «Королем Пудингов».

> «Я помню времена, когда он работал в тоннелях, и мои сородичи видели его, когда он вернулся. Я знаю, кто он такой, чем он занимается, и, самое главное, где его можно найти! Если вы и Диггерматтоки хотите, я могу привести вас прямо к нему – тому, кто называет себя Королем Пудингов».

Лидер веркрыс общается вежливо, но откажется рассказать персонажам больше о Короле Пудингов, пока не встретится с Диггерматтоками. Если персонажи попытаются применить силу, он позовет на помощь.

Если персонажи решат сражаться, все сорок свирфнеблинов **веркрыс** [wererat] в пещере (зона 25) нападут на них, в дополнение к самому Чипгрину и его двум **гигантским крысам** [giant rat]. Чипгрин прикажет своим веркрысам нападать в первую очередь на клириков, затем на заклинателей, а бойцов ближнего боя сдерживать. Он не убьет персонажей, но сделает так, чтобы перед тем их как выкинут в лабиринт Внешнего Блингденстоуна (зона 3), они заразились ликантропией.

Норы Голдвискеров: общее описание

Одной из вещей, забранных у свирфнеблинов ликантропией, оказалась их дотошная аккуратность. Веркрысы грязны, и во многих областях на их территории стоит запах перезрелых грибов, которые ни один нормальный человек не стал бы есть.

Свет. Веркрысы освещают свои норы грибами – ночниками и огненожками (см. «Грибы Подземья» в главе 2).

Ловушки. Веркрысы поставили ловушки по всей территории. Все веркрысы знают, где находятся эти ловушки, и избегают их. Ловушки обозначены красными квадратами на карте. Когда член группы впервые входит в эти зоны, он активирует ловушку, за исключением тех моментов, когда ловушка была замечена или обезврежена. Совершите бросок к6, чтобы определить тип ловушки: 1-2, яма с шипами (глубина 10 футов, утыкана шипами из зархвуда); 3-4, обрушающаяся крыша; 5-6, отравленные дротики. См. «Примеры Ловушек» в главе 5 книги *Руководство Мастера*, чтобы получить информацию о каждой ловушке.

Во время любых переговоров Чипгрин приветлив, но тверд в своих требованиях. Он также спросит персонажей, не заметили ли те чего-нибудь странного во время общения со свирфнеблинами. Веркрысы почувствовали жадность и агрессию, нарастающую среди их сородичей, живущих вне Блингденстоуна (см. «Предместья Блингденстоуна»). Так или иначе, сами они не подвергаются влиянию безумия по причине своей звериной природы. Чипгрин не знает о лордах демонов, но умен и может помочь персонажам построить взаимосвязи, если они слышали о Джуиблексе и его нескончаемом голоде.

Если Топси или Турви с персонажами, Чипгрин пригласит их в клан Голдвискер. Близнецы примут предложение, если их с персонажами не связывают дружеские отношения, которые заставят их остаться в группе.

Развитие событий

Это столкновение испытывает персонажей в качестве дипломатов и миротворцев. Если они доставят послание Чипгрина Диггерматтокам и устроят аудиенцию, Чипгрин предложит, чтобы те задержались и посмотрели, что выйдет из всего этого «здрасьте, очприятно!».

27. Тайный тоннель

Веркрысы используют этот тоннель, чтобы пробираться в свои норы и покидать их. Слизь также использует этот путь для того, чтобы пробираться в Блингденстоун и присоединяться ко Двору Пудингов. Тайные двери хорошо спрятаны, и их нахождение требует успешной проверки Мудрости (Восприятие) Сл 18.

Двор Пудингов

Король Пудингов возвел свой двор в северо-западной части Блингденстоуна, проскользнув через норы веркрыс вместе со своими любимыми «детьми» – Принцессой Эбонмир и Принцем Злыднем (см. блок «Королевская Слизь»). С момента его возвращения, Король Пудингов использовал свою силу, данную ему Джуиблексом, для того, чтобы призывать и управлять каждой слизью в этой области.

28. Городской центр

Эта пещера некогда являлась домом правительства Блингденстоуна – обширным пространством с каменной сферой в центре. Сфера полая, и в ней находятся королевские покои, в которых когда-то правили король и королева старого города. Все это было изменено Королем Пудингов.

Стены этой огромной пещеры покрыты слизью – капающей, тошнотворной зеленой слизью. В центре пещеры, которую наполняет эхо капающей воды, располагается большое сферическое строение, стоящее на каменных колоннах. По этим колоннам ползают десятки живой слизи, цепляющейся своими псевдоподами. Поверхность сферы, как и стены пещеры, покрыта слизью. Черная слизь сцепляется с желтой и серой, превращаясь в отвратительный суп. От неестественных узоров, создаваемых их движениями, болят ваши глаза и кружится голова.

В пещере раздается голос, источник которого вам не виден. «Что, что такое? Гости? Сейчас? Рано! Мы еще не готовы! Пойдите прочь, паразиты! Я позову вас и весь Блингденстоун, чтобы объявить о пришествии Безликого Лорда тогда, когда придет время! Убирайтесь!»

Сотни слизистых существ собрались здесь по воле Короля Пудингов. Среди нее десятки **черных пудингов** [black pudding], **серой слизи** [gray ooze] и **охристого желе** [ochre jelly], а также время от времени попадаются **желатиновые кубы** [gelatinous cube]. Если персонажи решат прорваться через это смертельное озеро, предупредите их, что лучшим вариантом будет отступление, и что это не та битва, которую они могут выиграть без стратегии и помощи. См. раздел «Битва за Блингденстоун», чтобы узнать о способах, которыми персонажи могут вернуться сюда и получить шанс на победу.

Если Глаббагул с группой, он попытается общаться с остальной слизью, и скажет персонажам, что его сородичи призывают его присоединиться к ним. Персонажи могут убедить желатинового куба не присоединяться к ним, но даже если он уйдет, он все равно может послужить козырем в битве за Блингденстоун.

Пещера влажная, и ее потолок, усеянный капающими сталактитами, находится на высоте 180 футов от пола. Стены покрыты пятнами зеленой слизи (см. «Опасности Подземелья» в главе 5 книги *Руководство Мастера*). Любое существо, соприкасающееся со стеной, получает урон от нее в обычном порядке.

Королевская Сфера

Полая каменная сфера, диаметр которой составляет 150 футов, поднята на 10 футов над землей, а расстояние от ее вершины до потолка составляет 20 футов. Каменные подъемы без перил поднимаются на 30 футов к четырем маленьким, открытым дверным проемам с разных сторон сферы. По пятну зеленой слизи (см. «Опасности подземелья» в главе 5 книги *Руководство Мастера*) нависает над каждой дверью. Комнаты, наполняющие внутреннее пространство сферы, прочищены слизью, и в них не осталось ничего кроме голых коридоров и пустых помещений. Даже металл был пожран. Внутри нет ничего интересного или ценного.

Королевская слизь

Принцесса Эбонмир – это **черный пудинг** [black pudding] с параметром Интеллекта 6 (-2) и способностью плеваться сгустками своей субстанции в качестве атаки оружием дальнего боя на расстояние 30 футов. Эта атака имеет такой же модификатор, урон и эффект, как и атака псевдоподом.

Принц Ливид – это **серая слизь** [gray ooze] с 30 хитами (используйте вариант психической серой слизи).

29. Разрушенное укрепление

Эта пещера некогда была святилищем Бэрвана Дикого Странника – гномского божества, известного как Отец Рыбы и Грибов. Теперь она принадлежит Королю Пудингов.

> Звук капающей воды наполняет эту темную пещеру, и разнообразная слизь скользит по стенам и полу. Нечто похожее на стену из грибов, или то, что от нее осталось, делит пещеру на две части, однако это заграждение было разрушено. За ним лежит еще больше мусора и обломков, начисто объеденных слизью.

В этой зоне раньше располагалось укрепление из зархвуда и гриба триллимака. Здесь глубинные гномы содержали своих глубинных ротэ (крупный рогатый скот Подземья). Это место было разграблено во время вторжения дроу, а слизь Короля Пудингов разъела то, чему тогда удалось уцелеть, включая кости убитых ротэ. У западной стены пролегают два водоема с пресной водой.

Десятки слизистых существ – **черные пудинги** [black puddings], **серая слизь** [gray ooze] и **охристые желе** [ochre jelly] – наполняют эту пещеру. Тем не менее, они не нападают на чужаков, если те их не ранят, или если им не прикажет напасть Король Пудингов.

Эта пещера также служит домом для **бормочущего ротовика** [gibbering mouther], не подчиненного Джуиблексу или Королю Пудингов. Он пробрался в эту пещеру и прячется среди слизи, изредка питаясь ей. Он выглядит как лужа красно-коричневой слизи, и находится в центре пещеры. Если персонажи дотронутся до него, он откроет свои глаза и нападет.

30. Тронный зал

> Фосфоресцентный мох освещает эту пещеру, а ее пол покрыт лужами зеленой слизи. Еще больше зеленой слизи цепляется к потолку, в результате чего получаются тошнотворные портьеры, висящие вдоль стен. В центре пещеры стоит повернутый к западу трон, покрытый слизью.

Король Пудингов [Pudding King] (см. приложение С) правит здесь своим двором вместе со своими «наследниками» – Принцессой Эбонмир и Принцем Ливидом (см. блок «Королевская Слизь»). Трон Короля Пудингов выточен из камня, и на нем вылеплены лишенные век глаза и разинутые рты. Его покрывает зеленая слизь (см. «Опасности подземелья» в главе 5 книги *Руководство Мастера*). Еще больше зеленой слизи свисает с потолка, образуя под собой лужи. Луж на полу легко избежать, а слизь, цепляющаяся к потолку, не упадет до тех пор, пока того не прикажет Король Пудингов. Король Пудингов может потратить бонусное действие, чтобы заставить зеленую слизь упасть с потолка на существо, находящееся под ней.

Перед троном стоит подставка для ног, сделанная из приземистого окаменевшего гриба. Шляпку гриба можно снять, и тогда откроется полое отделение в ножке, где Король Пудингов прячет свои сокровища.

Сокровища

В спрятанном отделении подставки для ног Короля Пудингов содержатся 55 золотых монет, 30 электрумных монет, *зелье яда [potion of poison]* в калебасе, два *свитка заклинаний [spell scroll]*, написанных на листах из высушенного триллимака (*призыв малых элементалей [conjure minor elementals]* и *разговор с растениями [speak with plants]*) и лакированный глаз нотика, имеющий свойства *хрустального шара истинного зрения [crystal ball of true seeing]*, который может быть использован только один раз.

Битва за Блингденстоун

После того, как персонажи увидят, насколько силен противостоящий им враг во Дворе Пудингов, у них будет не очень большой выбор, кроме как отступить и доложить об увиденном Диггерматтокам. Лидеры глубинных гномов с мрачным видом поблагодарят их за предоставленную информацию и попросят их принять участие в завтрашнем заседании совета.

Заседание проходит в Зале Диггерматтоков (зона 14), и в нем принимают участие Вождь Дорбо и Квартермейстер Сенни, Номи Патшаттер и Гарник Тапфингер, представляющие Анклав Каменного Сердца, Казук Пикшайн, представляющий Гильдию Шахтеров, а также призрак Хранителя Норы Джаджера или Триск Адамантелпис, которые представляют Хранителей Норы. Если персонажи разговаривали с Чипгрином Голдвискером и согласились передать его предложение Диггерматтокам, Дорбо и Сенни пригласят его принять участие в заседании.

Сенни попросит персонажей рассказать всем о том, что они видели, после чего совет начнет обсуждать следующие действия. Если никто не сделает этого раньше, призрак Джаджера скажет, что у Блингденстоуна нет надежды справиться с этой угрозой, если поселение будет оставаться разделенным. Это означает, что необходимо заключить союз с кланом Годвискер и признать их права на присоединение к обществу.

Дайте персонажам возможность задать вопросы свирфнеблинам о том, чем может помочь каждая фракция (см. «Фракции Блингденстоуна»).

Фракции Блингденстоуна

В следующих разделах представлено то, какую помощь могут оказать различные фракции глубинных гномов во время Битвы за Блингденстоун.

Диггерматтоки

Если этого не скажут персонажи, то лидеры глубинных гномов сами заключат, что сражение со всей слизью не является необходимостью. Если искателям приключений удастся добраться до Короля Пудингов и уничтожить его, то слизь снова станет неразумной и дезорганизованной. Основные силы могут быть использованы для отвлекающего маневра, пока персонажи проскользнут по другому пути.

Дорбо Диггерматток желает, чтобы основные силы напали со стороны Храма Твердого Камня. До того, как начнется битва, храм должен быть очищен (см. зону 22). Тем временем Сенни Диггерматток дает Казуку Пикшайну необходимые ему материалы для создания алхимического вещества, с помощью которого можно очистить завал, преграждающий путь во владения Короля Пудингов.

Клан Голдвискер

Чипгрин не знает о сделке Короля Пудингов с Джуиблексом, но знает, что Король Пудингов может управлять слизью так, словно она разумна. Если персонажи помогут убедить Дорбо Диггерматтока в том, что место клана Голдвискер в Блингденстоуне, тогда свирфнеблины веркрысы будут участвовать в битве и окажутся гораздо выносливее большинства глубинных гномов, находясь в бою в первых рядах.

Анклав Каменного Сердца

Камень – это хорошая защита против слизи, и поэтому элементали земли являются идеальной силой в сражении с ней. Номи Пасшаттер скажет, что если Милость Энтемока будет найдена, и будет использован ее круг призыва, вероятность победы будет в разы выше.

Гарник Тапфингер скажет, что присутствие Погибели Огремоха подвергает любого элементаля риску сойти с ума.

Номи и Гарник будут утверждать, что если Твердый Камень будет очищен и Погибель Огремоха изгнана, то Анклав Каменного Сердца сможет обеспечить защиту своих элементалей во время битвы.

Гильдия Шахтеров

Казук Пикшайн может предоставить масло для защиты оружия и брони от кислоты, однако ему требуется множество ингредиентов из Рощи Неверлайт. Если персонажи уже посещали Рощу Неверлайт и были свидетелями ужасов Заггтмой, они могут отказаться от этой идеи, или же отважиться скрытно вернуться в осквернённое убежище миконидов.

В качестве альтернативы, можно отправить торговый караван с солью в Грэклстью и обменять ее на оружие высокого качества. Персонажи могут сопровождать караван, если они уже бывали в Грэклстью, но оставили там незаконченные дела.

Духи свирфнеблинов

Если персонажи еще не выполнили поручения Хранителя Норы Джаджера, их выполнение убедит призрака Джаджера сплотить остальных добрых призраков Блингденстоуна, и присоединиться с ними к битве.

Польза от выполнения поручений

Выполнение определенный поручений может предоставить персонажам преимущества и союзников в решающей битве.

- Если персонажи нашли Милость Энтемока и рассказали о том, где он находится, свирфнеблинам, или если они очистили храм Каллардаррана Гладкорукого (зона 22), элементаль земли [earth elemental] поможет им. Если персонажи выполнили оба поручения, хит-поинты элементаля увеличиваются на 15.
- Если персонажи привезли ингредиенты из Рощи Неверлайт, их металлическое снаряжение получает иммунитет к коррозии слизи.
- Если персонажи получили оружие из Грэклстью, они могут запросить огневой поддержки артиллерии во время Битвы за Блингденстоун. Каждый персонаж наносит дополнительно 2 единицы урона каждой атакой во время столкновений раздела «Пощады Нет!», этот урон представляет собой огневую поддержку свирфнеблинов, использующих арбалеты дуэргарской работы.
- Если персонажи выполнили поручения, данные им Хранителем Норы Джаджером, каждый персонаж может перебросить одну атаку или спасбросок во время Битвы за Блингденстоун, так как призраки появляются из-под земли, отвлекая врагов.
- Если персонажи подружились с Глаббагулом и привели его в Блингденстоун, разумный желатиновый куб [gelatinous cube] присоединится к битве в качестве их союзника. Если до этого Глаббагул покинул группу, он может появиться как неожиданный союзник в процессе битвы.

Список поручений

Успех любого плана в избавлении Блингденстоуна от Короля Пудингов и его прислужников более вероятен, если персонажи выполнят следующие поручения:

- Убедить Дорбо Диггерматтока в том, что клан Голдвискер заслуживает жить в Блингденстоуне.
- Найти Милость Энтемока.
- Расчистить Твердый Камень (зона 22).
- Отправиться в Рощу Неверлайт и набрать телегу ингредиентов в грибных полях и ущельях.
- Сопроводить караван с солью в Грэклстью и обменять ее на оружие дуэргарского изготовления.
- Выполнить одно или оба поручения для Хранителя Норы Джаджера (см. зону 8).

Позвольте игрокам реализовать и другие идеи, например, попросить помощи у Каменных Гигантов Грэклстью или украсть магическое оружие у дроу. Некоторые задания могут занимать значительное времени на выполнение, потому как требуют путешествия по Подземью.

См. блок «Польза от Выполнения Поручений», чтобы узнать о том, какую выгоду при Битве за Блингденстоун получат персонажи после выполнения определенных поручений.

Пощады нет!

Когда персонажи решат, что достигли своих целей и нашли достаточно ресурсов, Битва за Блингденстоун может начаться.

Элементали земли под предводительством Анклава Каменного Сердца идут в наступление первыми, а за ними следуют веркрысы Клана Голдвискер. Свирфнеблины под предводительством Вождя Дорбо Диггерматтока стоят в арьергарде и обеспечивают поддержку стрельбой. Призраки, если участвуют, нападают сверху и снизу. План заключается в том, чтобы персонажи добрались до Короля Пудингов, пока остальные фракции будут сдерживать слизь.

Чтобы добраться до Короля Пудингов, персонажи должны пройти через 1к4 + 2 столкновений, минус одно событие за каждую достигнутую цель, указанную в разделе «Список поручений». Совершите бросок к6 и сверьтесь с таблицей Столкновения Битвы за Блингденстоун, чтобы определить каждое столкновение.

Столкновения битвы за Блингденстоун

к6	Столкновение
1-2	1 **черный пудинг** [black pudding] и 2 **серой слизи** [gray oozes]
3	1 **желатиновый куб** [gelatinous cube] и 1 **охристое желе** [ochre jelly]
4-5	3 **серой слизи** [gray oozes] и 1 **охристое желе** [ochre jelly]
6	2 **черных пудинга** [black pudding]

В течение битвы голос Короля Пудингов будет слышен сквозь множество слоев слизи, он кричит «Сражайтесь за своего короля!» и «Слава Безликому Лорду!».

Столкновения на пути к королю пудингов довольно мягкие с учетом баффов, которые партия может получить. В зависимости от силы партии вы можете захотеть добавить по 2-3 слизи в столкновение, чтобы партия потратила какие-то ресурсы перед битвой с главарем.

Для усиленной партии 6 уровня король пудингов слабоват. Он должен драться не один, при нем всегда должны быть две королевские слизи (принц и принцесса), а также еще пара обычных слизей в помощь. Бой должен получиться сложным, это самое яркое событие этой главы. Когда он помирает, последними словами он предрекает встречу персонажей с Джуиблексом и Заггтмой в главе 16, но персонажи этого еще не понимают.

В приложении представлена альтернативная версия короля пудингов. Он сразу колдует *распад [disintegrate], затем облако смерти [cloudkill], потом усыхание [blight]* и *подчинение личности [dominate person]*. В это время его слизи пытаются защищать его от вражеских атак.

Слизевые наследники короля

Когда персонажи сразят последнюю группу слизи, но перед тем, как достигнут зоны 30, появится Король Пудингов.

Безумный, покрытый слизью глубинный гном указывает на вас и хихикает. «Поглотите их, мои прелестные дети! Заставьте вашего отца гордиться вами!» После чего он убегает, а две слизи падают перед вами с потолка, их темные формы плывут в вашем направлении, источая злобу.

Персонажи вынуждены сражаться с Принцессой Эбонмир и Принцем Ливидом (см. блок «Королевская Слизь»). Эта несколько разумная слизь будет сражаться за своего хозяина до смерти, и преграждать персонажам путь к Королю Пудингов, пока тот отступает к тронному залу (зона 30).

Принцесса Эбонмир вступает в ближний бой, защищая Принца Ливида, пока тот использует свою атаку Психическое Сокрушение. Принц Ливид предпочитает уклоняться и прятаться во время перезарядки атаки Психическое Сокрушение.

Сокровища

Когда Принцесса Эбонмир умрет, черный пудинг выплюнет две книги, обложки которых сделаны из шкуры троглодита, а страницы из триллимака (см. «Грибы Подземья» в главе 2). Обложки и страницы покрыты магическим лаком, который дает им иммунитет к урону кислотой и защищает от всепоглощающих соков пудингов. Лак также защищает от воды.

Автором обеих книг является свирфнеблин архимаг по имени Льюисла Кэрролуил. Заклинания волшебника, содержащиеся в этих книгах, указаны ниже; не стесняйтесь менять любое заклинание на другое заклинание того же круга.

Первая книга заклинаний под названием *Магия Подземной Страны* [Underland Magick] содержит следующие заклинания:

1-й круг: *тревога [alarm], сверкающие брызги [color spray], понимание языков [comprehend languages], поиск фамильяра [find familiar], скольжение [grease], опознание [identify], прыжок [jump], жуткий смех Таши [tasha's hideous laughter], невидимый слуга [unseen servant]*

2-й круг: *смена обличья [alter self], размытый образ [blur], корона безумия [crown of madness], порыв ветра [gust of wind], невидимость [invisibility], открывание [knock], магическое оружие [magic weapon], воображаемая сила [phantasmal force], паук [spider climb]*

3-й круг: *мерцание [blink], рассеивание магии [dispel magic], газообразная форма [gaseous form], образ [major image], защита от энергии [protection from energy], замедление [slow], языки [tongues], подводное дыхание [water breathing]*

4-й круг: *усыхание [blight], изготовление [fabricate], огненный щит [fire shield], мираж [hallucinatory terrain], поиск существа [locate creature], воображаемый убийца [phantasmal killer], превращение [polymorph], каменная кожа [stoneskin]*

Вторая книга заклинаний под названием *Магия из Зазеркалья* [Magic from Beyond the Mirror] содержит следующие заклинания:

5-й круг: *длань Бигби [bigby's hand], облако смерти [cloudkill], удержание чудовища [hold monster], знание легенд [legend lore], создание прохода [passwall], ментальная связь Рэри [rary's telepathic bond], телекинез [telekinesis], каменная стена [wall of stone]*

6-й круг: *пляшущая молния [chain lightning], распад [disintegrate], дромиджево появление [drawmij's instant summons], разящее око [eyebite], окаменение [flesh to stone], неудержимая пляска Отто [otto's irresistible dance], истинное зрение [true seeing]*

7-й круг: *узилище [forcecage], таинственный мираж [mirage arcane], великолепный особняк Мордекайнена [mordenkainen's magnificient mansion], радужные брызги [prismatic spray], изменение тяготения [reverse gravity], телепортация [teleport]*

8-й круг: *преграда магии [antimagic field], слабоумие [feeblemind], воспламеняющаяся туча [incendiary cloud], лабиринт [maze], слово силы: оглушение [power word stun], телепатия [telepathy]*

Король Пудингов

Безумный свирфнеблин ожидает персонажей в своем отвратительном тронном зале. Если ранее персонажи не видели тронного зала, прочитайте выделенный текст, описывающий помещение (зона 30), и затем прочитайте следующее:

Король Пудингов съежился за своим покрытым слизью троном и радостно зауракал. «Уррробраво! Привеслава! Теперь вы можете присоединиться к вечеринке!» – хихикает он. – «Вы станете едины с Безликим Лордом! Только позвольте, для начала, съесть вас и затем изрыгнуть.»

Король Пудингов [Pudding King] (см. приложение С) предпочитает читать заклинания, используя трон как укрытие. Бонусным действием в свой ход он приказывает пятну зеленой слизи упасть с потолка на одного, определенного случайным образом, члена группы (см. «Опасности Подземелья» в главе 5 книги *Руководство Мастера*, чтобы узнать о правилах и эффектах зеленой слизи).

Когда один или более персонажей приблизятся к Королю Пудингов и окажутся в пределах его досягаемости, он зальется безумным смехом и станет разрывать на себе свой облик гуманоида, превращаясь в слизь. Когда его хитпоинты снизятся до 0, он будет вопить, в то время как его тело будет растворяться в густую лужу слизи. Прочитайте следующий текст, когда он умрет:

> «Вы не победили! Нет! Мы возродимся в наших детях! Мы возродимся из Безликого Лорда! Джуиблекс поглотит пир Королевы Грибов, и тогда... мы... все... разрастемся...!»

С исчезновением Короля Пудингов слизь утратит свою организованность, но их все равно слишком много, и свирфнеблины призывают к отступлению. Три **галеб дара** [galeb duhr], возглавляемые призраком Хранителя Норы Джаджера прибывают, чтобы отвести персонажей в безопасное место. Если до этого момента отношение свирфнеблинов Блингденстоуна к персонажам не было дружественным, то оно становится таковым после битвы.

Король Пудингов

Развитие событий

По возвращению в Зал Диггерматтоков, лидеры гномов сдержат свое обещание и наградят персонажей *камнем власти над элементалами земли [stone of controlling earth elementals]* и народной признательностью.

Награда опытом

Если персонажи участвовали в битве, каждый из них получает специальную награду в размере 200 опыта.

Покидая Блингденстоун

Персонажи могут уйти из Блингденстоуна как герои свирфнеблинов. Если они выразят интерес к посещению других мест Подземья, глубинные гномы окажут им любую помощь, которую смогут, включая отправку их вместе с караваном в Грэклстью или Рощу Неверлайт. Если персонажи попросят помощи в том, чтобы добраться до мира поверхности, гномы проведут их к тоннелю, выводящему туда (рано или поздно). Они также предоставят достаточно еды, воды и других припасов, необходимых группе в процессе путешествия.

Персонажи достигнут великой победы, если сразят Короля Пудингов, однако победа эта не полная. Смерть Короля Пудингов – это лишь маленькая помеха для Джуиблекса, и лорд демонов будет отправлять нового прислужника для командования слизью в Блингденстоуне до тех пор, пока вся она не будет уничтожена.

«Пир», про который говорил Король Пудингов, – это демонический обряд господства, через который Заггтмой планирует преобразить Подземье в свой новый домен Бездны. См. главу 16, «Зловонная Свадьба», для получения подробной информации.

Глава 7: Побег из Подземья

Эта глава знаменует середину «Из Бездны» и, похоже, персонажи, наконец, найдут свой выход из Подземья. До их окончательного шага к свободе, однако, мстительные дроу постараются догнать их, намереваясь вернуть их обратно в царство вечной тьмы.

Если персонажи выживут в финальном противостоянии, они смогут выбраться на поверхность в любом месте по вашему выбору. После всех нелегких приключений, они, наконец, спокойно вернутся домой, и должны попрощаться со многими НИП, из тех, что путешествовали с ними.

Хотя персонажи пока об этом не знают, их подвиги в Подземье привлекли внимание дварфов Гонтлгрима, начиная события из главы 8 и вновь призывая к приключениям.

К тому времени, как преодолев бесчисленные трудности в приключениях по диким и опасным местам, описанным в главах с 1 по 6, персонажи достигнут этой точки, они должны получить как минимум 7-й уровень. Так же они должны прийти к ужасному выводу, что некоторые лорды демонов Бездны, оказавшихся в Подземье, могут угрожать миру на поверхности.

Выход

С момента их побега из Велкинвильва в главе 1, персонажи пытались найти выход из Подземья. Учитывая то, что со второй по шестую главу приключение достаточно свободное, и персонажи могут проходить главы в любом порядке, решение о том, где и как персонажи, наконец, найдут путь на выход, будет за вами, в зависимости от того, как по-вашему будет лучше подать историю их путешествия по Подземью.

В этой главе цель приключенцев - добраться до поверхности и вступить в финальный бой с Ильварой. Надо понимать, что к этому моменту со времени побега могло пройти уже несколько месяцев, и выглядит не очень правдоподобно, что Ильвара все еще тратит время и ресурсы на погоню за несколько поредевшей группой пленников.

Почему же это все еще происходит? Ильвара - могущественный и уважаемый член ее дома, и даже если ее люди сомневаются в верности ее решений, приказам они подчинятся. Все еще гоняться за персонажами она может потому что подхватила форму безумия, которая делает сбежавших пленников навязчивой идеей. Ей постоянно снятся кошмары, и она не может найти покоя, пока они не будут схвачены или убиты. Она в курсе, что группа рабов уменьшилась числом.

Только младшая священница Аша Вандри, которая претендует на ее место, и Джорлан Даскрин, который ненавидит Ильвару, поняли, что она больше не та что прежде. Пока что они наблюдают и выжидают момента, чтобы напрямую бросить ей вызов, хотя при этом союзниками они не являются.

Эта глава предоставляет очень много вариантов по оводу того, как именно можно выбраться наружу. Ниже представлен один из вариантов завершения этой части приключения, он включает в себя стычку с Оркусом. Это даст партии возможность посмотреть на третьего лорда демонов, получив таким образом дополнительную информацию о происходящем в Подземье. Также Оркус - один из самых известных демонов в игре, но в данном приключении ему уделено очень мало места.

В главе 11 через видение оказано, что Оркус навестил поселение свежевателей разума, оплакивающее смерть старшего мозга. Вскоре Оркус превратил старший мозг в нежить и с помощью него получил контроль над свежевателями разума. Оркус хочет привести в Подземье свою армию нежити, и для этого хочет захватить контроль над стратегически расположенными порталами.

Поиск пути

Сбежать из Подземья не так просто. Персонажи, пытающиеся найти путь собственными силами могут блуждать годами, так и не найдя нужной цепи проходов, ведущих на поверхность. Так как вы являетесь МП, вы определяете где и когда они найдут выход.

Персонажи могут посетить места, описанные в главах с 3 по 6, используя связующий материал глав 2 и 3, практически в любом порядке. Из-за этого возникают трудности в месте расположения пути в мир поверхности, так как искатели приключений могли так же легко мимо него проскочить, как и найти его преждевременно. Вместо этого, побег персонажей становится возможным лишь после того, как будут выполнены определенные условия, которые Вы можете поставить им в нужный момент.

Блингденстоун

Поселение глубинных гномов (см. главу 6) взаимодействует с миром поверхности активнее кого-либо в этой области Подземья, и поэтому искатели приключений могут найти в нем тех, кто сможет их вывести. Тем не менее, глубинные гномы имеют дело с целым рядом угроз надвигающихся на их поселение, и сейчас они не могут позволить себе помочь персонажам, пока те не помогут им.

Так как Блингденстоун является наиболее очевидным и надежным местом, с помощью которого можно найти выход из Подземья, вы можете направить ход кампании сначала по другим местам. Это можно реализовать, преподнося другие главы в качестве побочных приключений во время основного путешествия, заключающихся в том, чтобы помочь НИП-компаньонам персонажей вернуться в свои дома в Подземье.

Грэклстью

Дуэргары Грэклстью совершают сделки с жителями мира поверхности реже, чем другие расы Подземья, больше полагаясь на торговлю через Мантол-Дерит (см. главу 9). Недоверчивые дуэргары неохотно рассказывают об известных им путях в мир поверхности, потому искателям приключений необходимо получить определенное влияние среди серых дварфов, чтобы заслужить такой подарок.

Вормрайтингс

Дроу Мензоберранзана знают несколько тоннелей в этой области Подземья, ведущих в мир поверхности. Достаточно везучие персонажи могут найти один из них, и в этом случае выйдут в Ларквуде – лесу, находящемся на юге от горной цепи Хребта Мира. Чтобы узнать больше о Вормрайтингс, смотрите главу 13.

Остальные места

Многие другие тоннели и проходы ведут в Бескрайние Болота [Evermoors] или даже более отдаленные места. Вы можете расположить их там, где считаете нужным, если момент выхода персонажей на поверхность настает ранее предложенных выше вариантов.

Порталы

В Подземье можно найти множество древних порталов. Работающий портал – это магическая дверь, ведущая в другие места Фаэруна. Если персонажи по ходу приключения не смогли расположить к себе НИП, способных обеспечить им надежный побег, вы можете расположить порталы рядом с одной из локаций, изведанных ими в главах со 2 по 6. Если портал поврежден, персонажам может понадобиться починить его. Персонажам также может потребоваться определить, как активировать портал, или найти ключ или заклинание, необходимое для его активации. Портал может быть односторонним, и переместить искателей приключений куда угодно по Вашему усмотрению.

После помощи с проблемами в Блингденстоуне персонажи стали местными героями. Возможно даже будет устроен пир в их честь. Дорбо теперь поможет им добраться до поверхности. Он отправляет с ними проводников, которые помогут добраться до места в 12 днях пути, где находится магический портал. Основной проводник - Флонк Дугарс, гном-скаут. Он предводительствует над группой 6 гномов стражников. Номи Патштаттер тоже отправляется, так как она умеет управляться с порталами. Флонк знает эту часть Подземья очень хорошо и может провести группу, избегая каких либо встреч по пути к порталу.

Портал находится в пещере 60×40 футов высотой 40 футов. Кроме портального камня других примечательных вещей в ней нету. Порталом некоторое время не пользовались, но работает он нормально. Номи или любой персонаж с владением навыком Магии может активировать портал. После активации ему требуется некоторое время на «разогрев», а затем он может отправить группу в любое место на поверхности по выбору Мастера. Для открытия портала требуется от 1 до 2 минут. Точное время решает ДМ в зависимости от хода дальнейшей битвы. Он должен полностью открыться после 2-3 раундов с того момента, как прибудет Оркус. Номи или персонаж с Магией должны проходить в портал последними, чтобы закрыть его за собой и не позволить Оркусу и его армии нежити пройти в портал за ними. Дроу тем временем догадались о том что персонажи придут сюда, они позволяют персонажам зайти в помещение а затем атакуют с тыла.

Ударная группа Ильвары состоит из:

- Ильвара
- Шур Вандри и Джорлан Даскрин (элитные воины дроу, у Джорлана помеха на атаки)
- Аша Вандри (священница)
- 6 дроу
- 2 гигантских паука

У персонажей отряд состоит из них самих, гномьего отряда и тех НИП, которые все еще с партией. К этому моменту персонажи достигли 7 уровня и должны быть вполне боеспособны. Когда Номи активирует портал, Ильвара атакует из пещеры, ведущей к порталу. До боя для целей большей кинематографичности персонажи могут провести финальную беседу с ней.

В первый ход Ильвара колдует насекомых и пытается воздействовать ими на как можно большее количество врагов. От этого заклинания гномы могут погибнуть довольно быстро. Если дела у нее идут плохо, она может призвать йоклол. Аша начинает бой с духовными стражами, перемещаясь так, чтобы помешать врагам выйти из зоны насекомых. Дроу поддерживают огнем сзади и двигаются вперед если Ильвара атакована. Пауки и элитные воины дроу атакуют тех, до кого могут добраться. Если персонажи сколдуют стену, чтобы изолировать Ильвару, она может применить левитацию чтобы видеть врагов. В любой момент сражения Аша, Джорлан или оба из них могут обратиться против Ильвары и атаковать ее. Если это произойдет, то она в гневе забывает обо всем и атакует только предателя.

Веселье начинается, когда Ильвара близка к проигрышу. В углу комнаты из ниоткуда появляется свежеватель разума. Он телепортировался сюда чтобы открыть врата для Оркуса и его компании. В этом раунде персонажи и их враги будут вероятно слишком заняты сражением, чтобы сделать что-то по поводу вновь прибывшего. На следующий раунд свежеватель разума открывает в стене большой портал, через который проходят Оркус и орда нежити.

Это внезапный и смертоносный энкаунтер, который должен продолжается 2-3 раунда, в течение которых нарастает напряжение. Затем должен открыться портал, и персонажи смогут сбежать на поверхность. Номи будет последней прошедшей через него и закроет портал за собой. Если она будет мертва к тому моменту, то любой персонаж с Магией может сделать это.

Когда прибудет Оркус любой НИП, которому не положено выхолить на поверхность, может убежать вглубь пещер. Это включает Стула, который исчезает в поросли грибов на стене. Глаббагул может просто уползти. Отряд дроу и Ильвара узнают Оркуса и могут даже заключить временное перемирие с ними, отбиваясь от него пока не откроется портал. Пройдя с партией через портал, дроу могут снова стать агрессивными. При этом солнечный свет, если вы решите, что сейчас день, может заставить их проиграть битву. Исключение - Джорлан, он будет на стороне партии. После битвы он может присоединиться к партии, среди дроу ему все равно рады уже не будут, плюс это уже второй раз, когда он помогает персонажам.

Задача свежевателя разума - открыть портал для Оркуса. Сделав это, он телепортируется прочь. Оркус - настоящее чудовище, он будет использовать свои заклинания и скипетр сразу же как пройдет через врата, и его орда нежити будет защищать его. Выбирайте его цели случайным образом, он не должен нацеливаться все время только на персонажей или только на НИП. Целей у него предостаточно чтобы можно было не уложить невзначай всю партию. Ей надо продержаться всего лишь пару раундов. Тех персонажей, кто будет без сознания, компаньоны могут вытащить через портал на себе.

После боя и окончательной разборки с дроу персонажи наконец оказываются на поверхности, при этом они уже встретились с двумя и более лордами демонов и являются наиболее информированными об их угрозе существами.

Если Эльдет с отрядом, то она вместе с оставшимися гномами направляется в Гонтлгрим. Ей надо предупредить свой народ, а гномам - вернуться в Блингденстоун. Все они в итоге добираются до своих мест назначения.

Получение доступа

Во время посещения мест, описанных в предыдущих главах, персонажи должны получить сведения о пути в мир поверхности и карту, которая поможет им ориентироваться по нему. Эти две цели нужны за тем, чтобы мотивировать игроков на протяжении ранних глав приключения. В качестве награды в одной из глав, персонажи могут узнать о существовании потенциального пути к поверхности, и дорога к нему может идти через другое поселение Подземья. В таком случае, им нужна будет карта или проводник по потенциальному пути, и найти это они смогут как раз в новом поселении. Чтобы усложнить поиски, они могут обнаружить, что путь или проводник, на которого они надеялись, не оправдал их надежд, но вместо этого привел их к более многообещающему варианту.

К примеру, персонажи могут услышать о потенциальном пути на поверхность в Грэклстью. Оказавшись там, они будут втянуты в происходящие там события, и в конце концов будут отвергнуты серыми дварфами. Однако встреча с группой танцующих миконидов в городе позволит узнать о том, что микониды Рощи Неверлайт много знают о тайных тропах Подземья.

Варианты поиска пути, ведущего к поверхности, будут все более многочисленны и осмысленны по мере приближения персонажей к 7-му уровню, и на их пути будет происходить множество приключений и событий. Если вы будете использовать эти советы и возможности аккуратно, путь персонажей через Подземье будет ощущаться гладкой чередой открытий, вне зависимости от того, в каком порядке они решат исследовать локации и встречаться с испытаниями предыдущих глав.

Прощание

Когда персонажи наконец достигнут поверхности, некоторые их подземные компаньоны скорее решат остаться в Подземье, чем столкнуться с опасностями мира поверхности.

Уроженцы Подземья

Учитывая то, что многие из их НИП-компаньонов являются жителями Подземья, может оказаться важным процесс решения о выборе направления, ведущего персонажей по ранним главам этого приключения. Подземье – это опасное место, и персонажи могут не захотеть бросать своих новых друзей на произвол судьбы. Помощь некоторым из них в возвращении домой может стать хорошим стимулом для посещения мест Подземья. Шуушар, Топси, Турви, Стул, Рампадамп и Глаббагул скорее предпочтут остаться в Подземье, чем страдать от солнечного света.

Жители поверхности

Такие компаньоны как Эльдет и Ронт, предпочитающие жить на поверхности или неподалеку от нее, с радостью будут следовать за персонажами к поверхности, если смогут. Эльдет желает вернуться в Гонтлгрим, и ее присутствие в нем может помочь провести начало посещения дварфийского поселения в главе 8. Если Эльдет не выжила, она могла попросить персонажей вернуть свое тело или вещи в Гонтлгрим. Ронт может хотеть вернуться к своему племени или найти где-нибудь новый дом, в зависимости от того, как на него повлияли события, произошедшие в предыдущих главах приключения. Скорее всего, орк попрощается с персонажами мирно, выразив уважение хотя бы к одной только их боевой доблести.

С такими друзьями…

Баппидо, Принц Дерендил и Сарит могут уйти еще до того, как искатели приключений будут готовы вернуться на поверхность, показав свои темные секреты и ненадежность.

Если Баппидо или Сарит все еще рядом, каждый из них может впасть в безумие и попытаться убить искателей приключений, прежде чем те достигнут мира поверхности. Дерендил может быть все еще уверенным в том, что он эльфийский принц и желать вернуться в свое лесное королевство. Тем не менее, кваггот плохо подготовлен к путешествию по поверхности, и вынужден скрываться от солнечного света в дневное время суток. Он будет становиться все более диким и неспокойным, ему будет казаться, что повсюду вокруг него враги и заговоры, и в конце концов он обвинит персонажей в том, что те в сговоре с его врагами, и нападет в безумной ярости.

Осложнения во время побега от дроу

к20	Осложнение
1	Даже сама земля пытается воспрепятствовать вам. Совершите проверку Ловкости (Акробатика) Сл 10, чтобы найти наилучший путь в этой области. При провале 10 футов этой местности считаются труднопроходимыми.
2	Трещина, каменистый выступ или обломки, о которые можно споткнуться. Совершите проверку Ловкости (Акробатика) Сл 10. При провале вы падаете ничком.
3	Вы побеспокоили рой летучих мышей [swarm of bats], который единожды атакует каждого из вас, прежде чем в мгновение ока разлететься.
4	Колония пронзателей [piercer] свисает на высоте 20 футов над вашими головами. Как только вы проходите под ними, один из них падает и совершает атаку против вас.
5	Вам приходится лавировать между сталагмитами и колоннами. Совершите проверку Ловкости (Акробатика) Сл 10. При провале вы получаете 1к4 дробящего урона, столкнувшись с препятствием.
6	Большое количество паутины преграждает вам путь. Чтобы ее избежать, потребуется успешная проверка Ловкости (Акробатика) Сл 12. При провале вы пойманы в паутину и считаетесь удерживаемым [restrained]. Потратив действие, вы можете совершить проверку Силы Сл 12, разрывая паутину в случае успеха. Кроме того, паутину можно атаковать (КД 10; хиты 5; уязвимость к огненному урону; иммунитет к яду и психическому урону)
7	Пятно зеленой слизи падает с потолка, требуется успешный спасбросок Ловкости Сл 10, чтобы уклониться. При провале она падает на вас, и вы получаете 5 (1к10) урона кислотой. Вы получаете 5 (1к10) снова в начале каждого вашего хода до тех пор, пока слизь не будет удалена или уничтожена (см. «Опасности Подземелья» в главе 5 книги *Руководство Мастера*).
8	Под вами гладкий и скользкий, и требуется успешный спасбросок Ловкости Сл 10, чтобы пройти по нему. При провале Вы падаете ничком.
9	Под вашими ногами покрыт острыми камнями и обломками, и вы должны преуспеть в спасброске Ловкости Сл 10, чтобы пересечь их. При провале вы получаете 1к4 колющего урона и пол считается десятью футами труднопроходимой местности.
10	Из-за погони поднимается облако пыли, песка или спор. Вы должны преуспеть в спасброске Телосложения Сл 10, чтобы пройти через облако. В случае провала вы ослеплены до конца вашего хода. Будучи ослепленным таким образом, ваша скорость снижается наполовину.
11-20	Нет осложнений

Лицом к лицу с дроу

Дроу из Велкинвильва преследовали своих беглых пленников всю первую половину приключения. В течение этого времени они могли схлестнуться с персонажами в битве или множество раз их нагонять. Временами искатели приключений могли подумать, что они сбросили с хвоста своих преследователей, но затем дроу снова неожиданно появлялись. Путь персонажей к выходу из Подземья дает им последнюю возможность встретиться со своими преследователями лицом к лицу и заставить их за все заплатить.

Вероятность того, что ее добыча может сбежать, сильнее подталкивает Ильвару. Она, в свою очередь, безжалостно подгоняет своих подчиненных, чтобы те удвоили свои усилия для поимки персонажей. С этого момента уровень преследования, описанный в главе 2, больше не учитывается. Ильвара и ее воины догоняют искателей приключений прямо перед тем, как те достигают самого высокого уровня Подземья. Искатели приключений могут заставить дроу отправиться за ними в рискованную погоню, или же могут бросить преследователям вызов и сражаться.

Погоня дроу

Если искатели приключений решат бежать от дроу, используйте правила погони, описанные в главе 8 книги *Руководство Мастера*, чтобы вести преследование. Дроу – пешие. Подобравшись достаточно близко, Ильвара попытается преградить группе дальнейший путь, прочитав заклинание *паутина [web]* на участок тоннеля перед ними. Кроме того, **дроу** группы преследования будут пытаться поразить персонажей отравленными арбалетными болтами, надеясь на то, что кто-нибудь из них потеряет сознание.

Осложнения погони

Каждый участник погони совершает бросок к20 в конце своего хода и сверяется с таблицей «Осложнения во время побега от дроу». При наличии результата, его эффекты воздействуют на следующего участника погони в порядке инициативы.

Если персонажи сбежали от дроу, то они могут покинуть Подземье беспрепятственно. Ильвара вернется ни с чем, опозоренная тем, что ее усилия ни к чему не привели, но тем не менее она и другие дроу Велкинвильва могут появиться вновь, когда искатели приключений вернутся в Подземье (см. главу 15, «Город Пауков»).

Если вы хотите продлить погоню, дроу могут проследовать за персонажами на поверхность, что поставит их не в самое удобное положение, когда взойдет солнце (см. «Сравнивание шансов»)

Если дроу настигнут персонажей, погоня перейдет в сражение (см. «Стоять и сражаться»)

Стоять и сражаться

Если персонажи решили сражаться, или если дроу их настигнут, то они вступают в неравную битву. Одна Ильвара является испытанием для целой группы персонажей 8-го уровня, и при этом она находится в окружении своих сильнейших слуг. Нападающие силы дроу включают в себя следующих:

- Ильвара, **дроу жрица Лолс** [drow priestess of Lolth], вооружена щупальцевым жезлом [tentacle rod] в дополнение к ее обычному снаряжению
- Аша, младшая жрица Лолс дроу (используйте характеристики **священника** [priest] из книги *Бестиарий*, но при этом добавьте особенности Наследие Фей, Врожденное Колдовство и Чувствительность к Солнечному Свету, характерные для **дроу** [drow])
- Шур и Джорлан, **элитные воители дроу** [drow elite warrior] (у Джорлана помеха на броски атаки, проверки Ловкости и спасброски Ловкости)
- Четыре воина **дроу** [drow]

Если кто-либо из перечисленных дроу был убит в главе 1, замените таковых другими дроу с теми же характеристиками.

В свой первый ход во время битвы Ильвара прочитает заклинание *призыв животных [conjure animals]* для того, чтобы призвать двух **гигантских пауков** [giant spider], что будут сражаться на стороне дроу, в то время как Аша прочитает на себя заклинание *духовные стражи [spirit guardians]* и будет поддерживать на нем концентрацию. Остальные дроу прочитают заклинание *тьма [darkness]*, чтобы помешать бойцам дальнего боя, прежде чем вступить в ближний бой. Шур защищает Ильвару, а Джорлан ничего не предпринимает для защиты своих соратников. Ильвара предпочитает атаковать своим *щупальцевым жезлом [tentacle rod]* на расстоянии, либо читать такие заклинания, как *ядовитые брызги [poison spray]* или *луч болезни [ray of sickness]*.

Если Ильвара потеряет более половины своих хитов, она попытается призвать демона **йоклол** [yochlol].

Сравнивание шансов

Вместе с персонажами могут быть несколько НИП-компаньонов, которые могут помочь победить дроу (см. «Прощание»), но если им требуется больше помощи, воспользуйтесь следующими вариантами:

- Дроу из кожи вон лезли, чтобы настигнуть свою добычу, и потому получили по одному уровню истощения.
- Ильвара и Аша уже потратили несколько своих ячеек заклинаний.
- Персонажи выбрались на поверхность до того, как схлестнулись с дроу, и темные эльфы проследовали за ними под солнечный свет. Под светом солнца у дроу помеха на броски атаки и проверки Мудрости (Восприятие), основанные на зрении. Дроу могут преследовать персонажей 1 час до тех пор, пока их оружие и броня не будут уничтожены солнцем.
- Аша использует сражение как удобный момент для того, чтобы предать Ильвару и наносит ей удар в спину. Ильвара сразу же переключает свое внимание на предательницу, что отвлекает ее и ослабляет сторону дроу.
- Желая помешать Ильваре одержать победу, Джорлан обращается против своих соратников и сражается с ними до тех пор, пока не будет убит. Если он выживет, то он нападет на персонажей в своей саморазрушительной ярости, как только все дроу будут мертвы.
- Один или более НИП-компаньонов, с которыми персонажи распрощались в Подземье, приходят на помощь, заметив охотившихся за персонажами дроу и проследовав за ними.

Сокровища

Персонажи могут забрать себе любое снаряжение и сокровища, которые были у дроу, однако изготовленные дроу предметы не уцелеют на солнечном свете (см. блок «Изготовленные дроу предметы» в приложении В). Кроме того, если персонажи покинули Велкинвильв, не вернув себе принадлежащие им особенные магические предметы или ценности, Ильвара может носить с собой эти предметы, что позволит персонажам наконец вернуть себе свое имущество.

Награда опытом

Каждый персонаж получает 300 опыта, если группа выбирается на поверхность.

Дальнейшие приключения

Конец этой главы приключения «Из Бездны» знаменует собой перерыв между первой половиной приключения и второй половиной, начинающейся тогда, когда персонажи призываются на аудиенцию к Королю Гонтлгрима Бренору Боевому Молоту (см. главу 8). Вы можете использовать этот перерыв, чтобы разобраться с чем-либо из следующего.

Путешествие по поверхности

Достигнув поверхности персонажи все еще должны пройти некоторое расстояние, чтобы добраться до цивилизации. Большинство тоннелей, ведущих в Подземье в этой области, лежат на территории Эвермур [Evermoors] или Тайнолесья [Lurkwood] – диких мест, в которых множество руин и монстров. Вы можете повествовать группе путешествие по поверхности столько, сколько сочтете нужным, располагая на пути различные события. Если Эльдет все еще будет с персонажами, то она выразит желание вернуться в Гонтлгрим как можно скорее. Если персонажи составят ей компанию, то это путешествие можно удобно использовать в качестве моста между этой главой и главой 8.

Кваггот Дерендил, вспыльчивый нравом, но благородный сердцем

Дерендил становится важной фигурой в начале приключения, поскольку чисто игромеханически он гораздо более живуч, чем персонажи, и поэтому очень полезен в бою. Благодаря этому у игроков может выработаться привязанность к нему и его истории уже и на личном уровне. История принца эльфов, запертого в теле монстра, может быть драматичной и развернуться следующим образом.

Добравшись до Блингденстоуна, партия получает доступ к заклинанию великое восстановление (greater restoration). На Дерендила оно видимого воздействия не производит.

Сам Дерендил всё это время рассказывает разные истории про свое прошлое, что у него есть младший брат, его сестра - волшебница, а отец - король. Нелринденвэйн, его королевство. Постоянно рассказывает о нём, как оно выглядит, типичная еда и так далее. Он говорит, что как только они выйдут на поверхность, первым делом им надо отправиться туда, их всех примут по-королевски. А его сестра обязательно сможет помочь его проблеме, ведь она такой великий маг. Однако партия никогда не слышала об этом королевстве и его местонахождении, так что неясно, реальное ли оно вообще.

Партия все равно любит Дерендила таким, какой он есть. В Блингденстоуне происходит стычка с призраком, в результате которой Дерендил и еще один член партии стареют на 30 лет. Из-за этого он уже не так эффективен в бою, однако он верит, что если его сестра вернет ему эльфийский облик, то эти 30 лет - пустяк.

По пути из Подземья в одном из боев Дерендил лишается жизни, но его оживляют, и выйдя на поверхность отряд начинает путешествие в Нелринденвэйн. Дерендил в восторге от солнца, он помнит, что оно такое яркое и теплое. Наконец, они добираются до порта, из которого можно отплыть на остров, где находится Нелринденвэйн. К тому времени они узнают, что это - просто очень старое эльфийское название королевства, которое им известно под другим названием.

В порту и на острове Дерендил находит нескольких старых друзей, которые его не узнают, но после нескольких вопросов они понимают, что это и вправду он.

Попав в замок, они попадают на прием к отцу Дерендила и его сестре, которые задают ему массу вопросов, чтобы убедиться, что это и вправду он. Вопросы о его детстве и вещах, которые известны только ему и им. Она спрашивает его о разных детских секретах, которыми они двое больше ни с кем не делились. Дерендил доказывает, что это и вправду он. Она отводит его в свою башню мага, чтобы попробовать найти лекарство. Персонажи игроков при этом остаются на ужин, после чего их вызывает отдельно король и еще один прекрасный молодой эльф.

Они требуют рассказать, кто такой кваггот на самом деле и откуда он всё это знает. Они выглядят напуганными и находящимися в полном смятении. После продолжительной беседы они открывают, что молодой эльф - это и есть принц Дерендил, но он никогда не покидал королевство. Появление чудовища из Подземья, которое знает абсолютно всё о его жизни, их повергло в шок. Персонажи тоже оказываются в шоке и поначалу отрицают всё, в том числе личность этого эльфа, называющего себя принцем Дерендилом.

Затем в зал входит принцесса-волшебница. Она проанализировала состояние кваггота и поняла, что под воздействием Фэрзресс каким-то образом личность и сознание принца Дерендила были скопированы в кваггота. У них абсолютно одинаковые воспоминания о прошлом до последних нескольких месяцев, того момента, как кваггот оказался в плену с персонажами в Подземье. настоящий Дерендил всё это время жил в своем замке. В этот момент и персонажи, и игроки оказываются в полном ошеломлении. Они ожидали бы какого-то обмана из разряда того, что Нелринденвэйн не существует, или нечто подобного, но к такому они не были готовы.

Персонажи спрашивают про Дерендила, принцесса отвечает, что он все еще в башне, и что она уже рассказала ему правду. Они идут поговорить с ним, он стоит на балконе, взирая вдаль. Они не находят слов, на глазах слёзы. Дерендил говорит, что чувствует себя полностью потерянным.. «более 400 лет воспоминаний - всё неправда», «меня никогда не существовало», «всё это, моя семья, это королевство, всё остальное, даже мое эльфийское тело и язык... всё это просто шутка, просто сон»

Персонажи стараются убедить его, что для них он всегда будет настоящим Дерендилом, что они ценят и любят его таким, каким они его знают, и что они обязательно найдут способ помочь ему. Он просит оставить его одного, чтобы подумать в тишине.

Им всем предоставляют хорошие комнаты на ночь, на следующий день они покинут замок. Наутро они обнаруживают кваггота в его комнате повесившимся на люстре. Не в силах совладать с собой, он расстался с жизнью.

Забрав тело, партия покидает замок, друид в группе предлагает отправиться в его друидический орден, встретиться с величайшим из них, гигантским пробужденным деревом, которое само является друидом.

Спустя месяц они добираются до места. Друид вместе с деревом выполняют ритуал реинкарнации, и возвращают Дерендила к жизни в виде эльфа. В загробной жизни он много медитировал и размышлял о своем существовании, и решил, что цель своей жизни он сможет найти только в материальном мире. Он пытался придумать себе новое имя, потому что старое - всего лишь иллюзия, но персонажи не хотят и слышать об этом, для них он - навсегда Дерендил. Он остается в лесу друидов на несколько месяцев, чтобы постичь их дело.

Персонажи возвращаются в Подземье с новым Дерендилом, которого больше не называют принцем. По странным прихотям судьбы Дерендил еще не раз погибает в путешествиях по. К тому моменту, как они добираются до Ядра Лабиринта, его оживляют 7 раз, из них дважды с помощью реинкарнации. Ядро Лабиринта поглощает все их волшебные вещи и забрасывает их на Механус.

Путешествуя там, они в итоге натыкаются на марута [marut], который сообщает им, что они вмешались в природный порядок вещей, и что Дерендила никогда не должно было существовать, что Мультивселенная пыталась стереть его, и что их постоянные действия по возврату его к жизни являются серьезным вмешательством в естественный ход событий.

Партия уничтожает существо, но перед смертью оно сообщает им, что это - всего лишь начало.

Это история Дерендила.

Она может стать главной сюжетной линией приключения из-за того, как игроки полюбили его, через сколько они прошли вместе и так далее.

Неважно, сколько раз он был убит, его свободная воля, имя которой «Дерендил», стала той силой, которая раз за разом возвращалась и давала смысл его существованию.

Восстановление сил и деятельность во время отдыха

После того ужаса, что им пришлось пережить в Подземье, персонажам нужно время на то, чтобы оправиться, избавить себя от безумия и найти способы снять проклятия и излечить болезни. Другая деятельность во время отдыха также возможна (по вашему усмотрению как Мастера Подземелий). Чтобы узнать больше о деятельности во время простоя, см. раздел «Деятельность во время простоя» в главе 8 *Книги игрока* и главе 6 *Руководства Мастера*.

Пополнение припасов

Персонажи могут посетить какое-нибудь поселение жителей поверхности или торговый пост, чтобы приобрести необходимое снаряжение и припасы в обмен на сокровища, найденные в Подземье. К началу главы 8 они смогут должным образом и полностью экипироваться – впервые с начала приключения.

Предупреждения

События, которым персонажи стали свидетелями во время пребывания под землей, скорее всего станут для них побуждением к тому, чтобы предупредить мир о том, что лорды демонов пришли в Подземье. Тот момент, когда эти отродья выберутся из глубин, является лишь вопросом времени, что ставит под угрозу существование всего мира поверхности.

Персонажи, принадлежащие к какой-либо фракции, могут чувствовать обязанность к тому, чтобы доложить обо всем своему начальству. Остальные могут рассказать об этом надежным НИП, способным разнести весть по округе. В результате это привлечет внимание к персонажам, что приведет к событиям главы 8.

Увеличение уровня

Персонажи должны быть как минимум 8-го уровня к началу следующей главы. Если они его еще не достигли, добавьте дополнительных столкновений, чтобы персонажи заработали больше опыта в процессе своего путешествия в Гонтлгрим.

Если вы предпочитаете пропустить дополнительные столкновения и сразу перейти к главе 8, объявите игрокам, что их персонажи пережили несколько событий по пути (которые вы можете описывать или не описывать) и набрали достаточно опыта для достижения 8-го уровня к тому моменту, как добрались до Гонтлгрима.

Глава 8: Аудиенция в Гонтлгриме

После побега из Подземья в главе 7, искатели приключений отдохнули, оправились и заново привыкли к миру поверхности, из которого их забрали. Примерно три месяца спустя после их возвращения они получают призыв в королевство дварфов Гонтлгрим, находящееся на севере.

Король Бренор Боевой Молот желает провести с ними аудиенцию касательно пережитого ими в Подземье. Представители некоторых фракций, интересующихся тем, что произошло в Подземье, также будут присутствовать. Вслед за аудиенцией, Бренор предложит персонажам снова вернуться в Подземье, чтобы принять участие в опасной миссии.

Призванные Бренором

Король Бренор узнал о подвигах персонажей от дварфийских торговцев и посыльных, недавно вернувшихся из Подземья. (Если Эльдет Фельдрун участвовала в успешном побеге искателей приключений и вернулась в Гонтлгрим невредимой, то истории о героических деяниях группы Бренору рассказала она. См. «Связи в Гонтлгриме.») Зов короля Бренора достигает персонажей наиболее подходящим истории способом, в зависимости от того, где и чем занимались они занимались после возвращения на поверхность. Это может быть гонец, несущий письмо, скрепленное королевской печатью, животное-посыльный или заклинание послание [sending], направленное на одного или более искателей приключений. Вне зависимости от того, как они его получают, сообщение простое и понятное:

> *«Немедленно прибудьте в Гонтлгрим на аудиенцию к королю Бренору Боевому Молоту, дабы обсудить вопросы чрезвычайной важности, связанные с вашими приключениями в Подземье.»*

Персонажи, принадлежащие к одной из фракций, участвующих в совещании в Гонтлгриме (см. «Заключение союза»), также могут быть вызваны своими фракциями. Они даже могут отправиться в дварфийскую крепость в компании представителя своей фракции, если обстоятельства позволяют. В противном случае, решение лежит на плечах персонажей, однако игнорирование просьбы Бренора приведет лишь к более настойчивым посланиям от короля дварфов.

Связи в Гонтлгриме

Если Эльдет Фельдрун выжила и сбежала вместе с персонажами, то ей не терпится вернуться домой в Гонтлгрим, что она и делает при первой же возможности. В таком случае, приглашение короля Бренора может прийти в форме личного сообщения или визита от Эльдет. Также, скорее всего, Бренор уже слышал от неё всё о подвигах героев в Подземье.

Если Эльдет не выжила, она могла попросить персонажей вернуть домой её останки или её молот и щит. Эта просьба может привести героев в Гонтлгрим по их собственному желанию даже до того, как их вызовет Бренор.

Помощь в возвращении живой Эльдет или памяти о ней на родину улучшает репутацию персонажей среди дварфов Гонтлгрима. Это также укрепляет уверенность короля Бренора в том, что именно эти искатели приключений идеально подходят, чтобы расследовать события в Подземье.

Прибытие

Как только персонажи достигают ворот Гонтлгрима, их встречают как гостей короля и провожают в гостевые комнаты через Пещеру Королей (см. ниже). Дварфы Гонтлгрима серьезно относятся к гостеприимству, обеспечивая приключенцев едой, питьём и возможностью отдохнуть и привести себя в порядок перед аудиенцией у короля (смотри «Аудиенция у Бренора» в разделе «События в Гонтлгриме»).

Прибытие персонажей не остается незамеченным, и дварфы Гонтлгрима относятся к ним с большим почтением. Вы можете сделать так, что пара представителей фракций, описанных в разделе «Заключение союза», столкнутся с персонажами в переходах города, с любопытством на них посмотрят и может быть даже кратко расскажут о последних событиях перед дальнейшим путешествием.

Гонтлгрим

Столетия назад подземный город Гонтлгрим был столицей древней дварфийской империи Делзун [Delzoun Empire]. Его пещерные залы, некоторые из которых столь велики, что способны уместить целые деревни мира поверхности, были вырезаны с безошибочной точностью, а их потолки достигают в высоту десятков футов. Возвышающиеся статуи дварфийских богов и героев стоят на страже палат и переходов столь широких, что по ним может идти марш шириной в пятьдесят дварфов.

Шахты Гонтлгрима богаты нескончаемыми жилами железа, серебра, золота и мифрила, и торговля металлами приносит городу богатства со всех концов Фаэруна. Но настоящим пылающим сердцем и истинным сокровищем города была Великая Кузница. Глубоко под заселенными уровнями Гонтлгрима приспособления дварфов и эльфийская магия сдерживают дремлющего первородного Маегеру [primordial Maegera] – существо пламени и разрушения, невероятные силы которого используются для нагрева кузниц. На адамантиновых наковальнях, благословленных жрецами Морадина [Moradin], куются изделия, наделенные великой силой, основу для которых сливают с осколками сущности Маегеры. Нескончаемые чудеса, рождаемые в этих кузнях, помогли сделать Гонтлгрим одним из самых великолепных городов, которые известны Фаэруну.

Отношения между великими империями эльфов, дварфов и людей были испорчены столетия назад. И когда полчища орков хлынули на север, каждая империя сражалась сама по себе. Война была жестокой и опустошительной. Гонтлгрим был наводнен неистовствующими армиями орков, а империя Делзун утонула в ужасном кровопролитии. В конце концов, дварфам Делзуна удалось отбросить орков, но огромной ценой. Когда-то мощной дварфийской империи был нанесен урон, от которого она так и не оправилась, а великим городом Гонтлгримом завладели орды орков.

Затем люди из прилегающих территорий Иллуска [Illusk] прогнали, наконец, орков из Гонтлгрима, но крепость, которую они построили в городе, прожила не долго, потому как подлые существа из Подземья хлынули из глубин, чтобы заполучить Гонтлгрим. В течение последующей тысячи лет история превратилась в легенду, и могучий Гонтлгрим был предан забвению миром поверхности. Иллитиды, дуэргары, дроу и аболеты захватили власть над павшим городом, его сокровищами и изначальным существом, все еще удерживаемым в его сердце. Дом дроу Ксорларрин [House Xorlarrin] со временем отвоевал Гонтлгрим, воссоздав в нем новый город, которому они дали имя К'Ксорларрин [Q'Xorlarrin], и начали в нем производство оружия, которое они продавали и отдавали в качестве дани Мензоберранзану.

Несколько лет назад дварф Бренор Боевой Молот отбил легендарный город у дроу. Бренор, вместе со своими соратниками Вульфгаром, Кэтти-бри, Регисом и Дриззтом До'Урденом, собрали множество союзников с мира поверхности и ближайших областей Подземья, и вернули город. Они помешали Маегере прорваться на Фаэрун и попытались вернуть городу его былое величие. Теперь Бренор восседает на Великом Троне Морадина, работает над восстановлением города, стараясь восстановить город и обеспечить его безопасность в то время, как в глубинах Подземья таится новая угроза.

Следующие зоны Гонтлгрима могут оказаться полезными в этой части приключения, несмотря на то, что они в полной мере не охватывают весь город. Детальное описание каждого уровня, помещения и сводов Гонтлгрима заняло бы полностью отдельную книгу, и у персонажей все равно не хватит времени, чтобы увидеть все чудеса города.

Свод королей

Достаточно большое, чтобы вместить в себе небольшой городок, это помещение с высокими потолками возвышается над сетью мостов, каменных башен и крепких стен, вырезанных из скалы и покрытых железом и мифрилом. Десятки меньших комнат следуют из Хранилища Королей [Vault of Kings], включая центральный круг спальных районов, еще не заселенных новыми жильцами.

Свод находится на том же уровне, что и главные врата города, и до него можно добраться прямо от них через систему небольших врат и постов, построенных для удержания захватчиков как можно дальше от тронного зала. Часть хранилища, в которой король проводит большую часть своего времени, представляет собой большой зал, заполненный рядами колонн и скамеек, использующийся как тронный зал и место встреч. Великий Трон Морадина [Great Throne of Moradin] защищен могущественной магией, не позволяющей никому, кроме законного короля, садиться на него. Пока Бренор восседает на нем, он обладает преимуществом ко всем проверкам Интеллекта, Мудрости и Харизмы – благословение, дарованное королю Гонтлгрима Морадином и другими богами дварфов.

Большинство нынешних обитателей города живет и работает в хранилище; они рады будут рады поделиться историями о восстановлении города и при любой возможности восхваляют правление Бренора. Именно здесь будут проживать персонажи в качестве гостей Бренора и вероятно могут встретить представителей всех пяти фракций, Горожанам и гостям открыт доступ к хорошо освещенным проходам, удобным спальням и изобилию еды и воды.

Свод королей тщательно патрулируется и охраняется отрядами из шести **ветеранов** [veteran] щитовых дварфов, Это самая безопасная часть города, и здесь персонажи могут рассчитывать на безопасный и спокойный отдых в специально выделенных для них гостевых комнатах, за исключением тех случаев, когда происходит что-нибудь необычное. (см. «События в Гонтлгриме»).

Гонтлгрим: общее описание

Гонтлгрим – это город, вырезанный прямо в камне, с залами и коридорами столь просторными, что в них может уместиться дракон. Он состоит из сотни уровней, соединенных закрученными лестницами, работающими лифтами и системой вагонеточных путей, пересекающихся в центральном узле Железного Храма. Игроки должны чувствовать, что их персонажи находятся в месте великой древности, и оно близко к возвращению к своему прошлому величию. Далеко не весь город заселен – учитывая относительно небольшой размер гарнизона Бренора, обеспечение безопасности всего населения Гонтлгрима пока не представляется возможным.

Свет. На верхних уровнях, а также вокруг Железного Храма и Хранилища Королей, Гонтлгрим ярко освещен. Парящие сферы, фосфоресцирующие грибы, огромные жаровни и топки с горящим углем освещают большинство коридоров и помещений. Свет во многих местах города становится тусклее в ночное время, благодаря чему посетители могут отслеживать время суток мира поверхности. На уровнях ниже, вокруг Великой Кузницы, освещение не так распространено. А в еще более глубоких районах, все еще остающихся в разрушенном состоянии, света полностью отсутствует, за исключением того, который посетители приносят с собой.

Вагонетки. Горное дело – один из основных источников богатства и ресурсов Гонтлгрима. Для облегчения транспортировки руды и камней для строительства дварфы проложили мили рельс для шахтерских тележек, приводимых в движение чарами, наложенными на их колеса. Даже спустя тысячи лет пути остаются целыми, а магия тележек не рассеивается. В тех местах, где тележки проезжают через город, жители Гонтлгрима используют их в качестве транспорта для путешествий в нужные им места по обширной системе маршрутов. Находясь в Гонтлгриме, персонажи также могут пользоваться этой удобной транспортной системой.

Все дороги соединяются в коммутационной станции в Железном Храме. Там операторы работают с рычагами и механизмами для переключения путей тележек.

Призраки. Отголоски давно умерших жителей города из времен старого Делзуна бродят по коридорам и тоннелям Гонтлгрима. Эти призраки давно умерших дварфов скитаются по разрушенным районам города так, словно они все еще невредимы, следуют привычным маршрутам, тихо беседуют между собой, и таким образом продолжают свое безжизненное существование. Время от времени персонажи могут повстречать дварфа-**привидение** [ghost], предупреждающего их о том, что им следует держаться подальше от опасных мест, или увидеть менее дружелюбных существ, таких как **тень** [shadow] или **спектр** [specter]. Король Бренор дал распоряжение не беспокоить мертвых, пока те не доставляют проблем.

Железный Храм

Железный Храм [Iron Tabernacle] – это духовный и культурный центр Гонтлгрима, расположенный в самом центре города. Вопреки своему названию, храм занимает целый район города, по размеру превосходящий городки поверхности, и посвящен вере бывшей империи Делзун и дварфов, откликнувшихся на призыв Бренора к возвращению города. Обширные каменные соборы некогда были наполнены тысячами молящихся голосов. Величественные скульптуры, возведенные в честь множества богов, смотрели через ряды святилищ и алтарей. Жрецы круглосуточно работали над духовными нуждами народа, и сотни каменных скрижалей несли на себе святые слова Морадина.

Как и многое другое в древнем Гонтлгриме, Железный Храм уже не тот, каким был раньше. Замысловатые узоры и орнаменты на стенах стерлись, некоторые скульптуры начали крошиться, а многие проходы перегородили завалы. Дьявольским дуэргарам, некогда владевшим глубинными шахтами, доставляло удовольствие осквернение покинутых дварфийских святынь. Они ломали скульптуры, опрокидывали алтари, вырезали пошлости на священных скрижалях. Все ценное, вроде серебряных или мифриловых украшений, золотых икон и освященного оружия, было полностью разграблено.

Восстановление веры

Священники щитовых дварфов начали долгую работу по отстройке и возрождению былого величия Железного Храма – обширной области с многочисленными и многоуровневыми залами. Жрецы дварфов восстановили множество святилищ и алтарей, а также расчистили разрушенные коридоры, ведущие к Хранилищу Королей, и теперь Бренор может лично посещать главные алтари и подносить благодарность богам. Часто эта процессия включает в себя гостей Бренора или послов с поверхности, которые приходят в Гонтлгрим ради встречи с королем. Бренор показывает своим гостям город не только для того, чтобы они могли оценить его размеры, но и чтобы испытать их терпение и выносливость.

Все дороги ведут сюда

В сердце Гонтлгрима находится Железный Храм – центральный узел путей и железных дорог. Широкие коридоры, винтовые лестницы, рельсы, высеченные прямо в камне, – почти все главные пути города проходят через этот храм. Отсюда можно добраться до любого уголка Гонтлгрима, пусть иногда и не совсем напрямую. Примечательно, что Хранилище Королей расположено в миле к северу от Железного Храма, а Великая Кузница – на пару сотен футов глубже и на полмили южнее.

Сон Древних

Самый нижний уровень Железного Храма похож на бесконечные ряды склепов. Несмотря на то, что традиции и обряды захоронения были давно утеряны, в гробницах Гонтлгрима до сих пор покоятся тысячи его уважаемых граждан. Одни захоронения похожи на обычные могилы, другие – на причудливые саркофаги, но на всех них указаны имена, титулы и родословные, высеченные на камнях. Для изучения этих надписей в Гонтлгрим по просьбе Бренора прибыла группа ученых, надеющихся восстановить генеалогические древа великих семей города и связать их происхождение с современными родословными.

В отличие от остальных частей Железного Храма, гробницы остались нетронутыми. Здесь часто встречаются призраки дварфов, не трогающие посетителей до тех пор, пока те уважительно относятся к мертвым. Если кто-либо попытается осквернить или ограбить могилы, появится группа **привидений** [ghost] дварфов, которые незамедлительно атакую нарушителей. В начале боя количество призраков будет равно количеству персонажей, и вместо каждого уничтоженного призрака будут появляться два новых.

Случайные события Железного Храма

Железный Храм расположен достаточно близко к нижним границам Подземья, и потому монстры из глубин время от времени пробираются наверх и устраивают логова в святилищах. Если персонажи решат посетить эти места, дварфы настоятельно порекомендуют быть настороже или взять с собой охрану. Время от времени звуки битвы проносятся через коридоры храма, контрастируя с песнопениями жрецов, и извещают о том, что незваные гости пробрались к святыням.

Каждый час путешествия по Железному Храму делайте проверку на случайные столкновения: бросьте к20 и сверьтесь с таблицей ниже, чтобы определить, что именно встретилось персонажам.

Столкновения Железного Храма

к20	Столкновение
1-12	Нет столкновения
13	1 **плащевик** [cloaker]
14	1к2 **драука** [drider]
15	1 **привидение** [ghost] дварфа (дружелюбно, если не атаковать его)
16	Патруль из шести **ветеранов** [veteran] щитовых дварфов
17	1 щитовой дварф-**священник** [priest] и 1к4 + 1 щитовых дварфов-**прислужников** [acolyte]
18	1к6 + 1 **горгулий** [gargoyle]
19	1 **альфа-грик** [grick alpha] и 1к4 + 1 **гриков** [grick]
20	1к4 **ржавников** [rust monster]

Великая Кузница

Великая Кузница [Great Forge] представляет собой пещерное помещение, разделенное на небольшие секции, содержащие плавильни и наковальни. Некоторые области пещеры находятся на своеобразных каменных постаментах, а некоторые наоборот, расположены в неглубоких ямах. Здесь пересекаются множество каменных дорожек, создавая не только хорошие точки обзора, но и место для закрепления блоков и лебедок, которые облегчают транспортировку ведер с рудой или водой через кузницу. Великая Кузница располагается на пару сотен миль глубже на полмили южнее Железного Храма, и до нее можно добраться на вагонетке или пешком.

В древних сказаниях говорилось, что Железный Храм – это сердце Гонтлгрима, Свод королей – его разум, а Великая Кузница – могучие руки. Здесь, на адамантиновых наковальнях, благословленных жрецами Морадина, куются чудеса из железа, мифрила, серебра и стали. Когда Гонтлгрим процветал, от кузницы исходило эхо звона молотов, ударяющихся о металл, и песен сотни кузнецов, работающих как один. Со временем она может снова стать такой.

Вершиной кузнечного мастерства дварфов Кузницу сделали ее плавильни, разжигающиеся силой Маегеры, Титана Рассвета – изначального существа, плененного под ними. Дремлющий в камне, Маегера источает неестественный жар, который дварфы передают к своим плавильням через сети медных и адамантиновых труб. Руны силы, вырезанные на стенах и гравированные на трубах, позволяют им выдерживать мощную энергию. Металлы плавятся в Великой Кузнице почти мгновенно, а изделия, получающиеся из них, наделены частицами сущности первородного существа [primordial].

При пробуждении Маегеры, случившемся в прошлом веке, земля затряслась, и многие трубы, ведущие к плавильням, были разорваны. На сегодняшний день их обломки разбросаны по развалинам Великой Кузницы, в которых лежат останки тех, кто не смог укрыться от обрушившихся мостов и стен. Остальные трубы остались на своем месте, а те плавильни, к которым они ведут, так же горячи, как и века назад.

Огненная Яма

Теплый алый свет льется из ямы в глубинах Гонтлгрима, и помещения и туннели идут от этой пропасти на разных высотах. Несмотря на каналы, выкопанные в стенах ямы для подачи воды, ее жар свиреп: клубы пара вздымаются из трещин в камне, заполняя помещения над этой областью, и земля здесь пульсирует словно прерывистое дыхание.

Огненная Яма [Fiery Pit] – это темница изначального существа, известного как Маегера [Maegera], которое беспокойно дремлет в ее глубинах. Единственным признаком его присутствия является водоворот раскаленной магмы, напоминающий огромный глаз в центре озера из расплавленного камня, бушующего на дне ямы. Маегера спит, находясь в полузабытьи и в полусне, бредя какими бы то ни было видениями, которые могут посещать существо чистого разрушения.

Когда маги Магического Братства [Arcane Brotherhood] впервые обуздали силу Маегеры, они использовали магию воды, чтобы подчинить элементалей, остужающих ярость изначального существа и усыпляющих его. Эта связь продолжалась в течение многих столетий, пока агентами Тэя [Thay] хитростью не были перекрыты каналы воды. Когда охлаждающий механизм ямы перестал работать, сон Маегеры был побеспокоен, и ее сновидения о разрушении было достаточно для того, чтобы уничтожить Гонтлгрим.

В течение последующих лет Маегера время от времени ворочался во сне, вызывая землетрясения по всему региону. Со временем изначальное существо удалось вернуть к безмятежной дреме силами Бренора, Дриззта До'Урдена, Джарлаксла и других героев. И теперь спящий Маегера снова приносит жар в Великую Кузницу Гонтлгрима.

Снова в деле

Под бдительным правлением Бренора Великая Кузница возобновила производство металлических изделий. Если персонажи ищут где купить какие-либо металлические товары (включая оружие и броню) или владеют таковыми вещами, нуждающимися в ремонте или замене, дварфы Великой Кузницы будут рады им помочь. В продаже нет магического оружия или брони, но тем не менее поврежденные магические предметы дварфы могут отремонтировать.

Король поручил руководить работой в Великой Кузнице двум опытным кузнецам: Хелгриму Кэндлуику [Helgrim Candlewick] и Ролло Саммерголду [Rollo Summergold] (оба **ветераны** [veteran] щитовых дварфов).

Случайные столкновения Великой Кузницы

В Великой Кузнице всегда находится либо Хелгрим, либо Ролло, либо оба сразу, а также их подмастерья и ассистенты (2к4 щитовых дварфа **обывателя** [commoner]), и **ветераны** [veteran] щитовых дварфов, охраняющие работающие плавильни отрядами по 6 лиц. Персонажи также могут встретить и других существ, если будут исследовать заброшенные области Великой Кузницы. Совершайте проверку на такие события каждый час путешествия или отдыха вне защищенных зон кузницы броском к20 и сверяясь с таблицей Столкновения Великой Кузницы, чтобы определить, пришло ли что-то из тьмы, и если пришло, то что именно. Если герои позовут на помощь, четыре **ветерана** [veteran] щитовых дварфов прибудут спустя 1к4 + 1 раундов, чтобы помочь им.

Столкновения Великой Кузницы

к8	Столкновение
1-14	Нет столкновения
15	1к4 **доппельгангеров** [doppelganger], принявших облик щитовых дварфов
16	1к2 **огненных элементалей** [fire elemental] и 3к6 **магминов** [magmin]
17	1 **саламандра** [salamander] и 1к4 + 1 **огненных змей** [fire snake]
18	1 **духовная нага** [spirit naga]
19	3к6 **троглодитов** [troglodyte]
20	1 **призрак** [wraith], возглавляющий 1к6 + 1 **спектров** [specter]

События в Гонтлгриме

Эта глава посвящена переговорам, социальной активности и дипломатии, которые сперва будут направлены на персонажей, а затем будут направляться ими. Искатели приключений должны сначала выслушать просьбу Короля Бренора вернуться в Подземье, чтобы получить больше сведений о нарастающей угрозе, исходящей от лордов демонов. Затем персонажи должны будут убедить другие фракции, призванные в Гонтлгрим, в том, чтобы те помогли им в этой миссии. В этой части приключения есть место сражениям, однако именно игроки, которые любят составлять планы, плести интриги и стравливать НИПов между друг другом будут здесь сиять.

Заранее изучите предпочтения ваших игроков. Если им не интересны долгие переговоры с НИП, вы можете начать двигать сюжет быстрее. С другой стороны, вы сможете раскрыть в этой главе не только роли представителей фракций и короля дварфов, но и личности и цели персонажей, а также оставшихся с ними НИП.

Аудиенция у Бренора

После того, как персонажи прибудут, и им покажут их комнаты, у них будет немного времени для того, чтобы отдохнуть и подготовиться. После чего их вызовут на аудиенцию к Бренору Боевому Молоту, королю Гонтлгрима. Прочитайте или перескажите следующее:

> Вас привели во впечатляющий зал, в котором на каменном троне восседает величественный рыжий дварф, окруженный несколькими стражниками и советниками. Несмотря на то, что стол заполнен яствами, других гостей кроме вас здесь не наблюдается.
>
> «Добро пожаловать, друзья,» – говорит король. – «До меня доходили слухи о делах, творящихся в глубинах вне моего города. Если расскажете мне о том, что вы знаете, можем обсудить, что можно с этим поделать.»

Король Бренор внимательно выслушает то, что скажут ему искатели приключений. Как только они закончат свой рассказ, у Бренора может возникнуть несколько вопросов, касающихся в том числе и лордов демонов. Если у персонажей появятся вопросы, король дварфов на них ответит. Тем не менее, если его спросят о планах, он просто ответит, что должен обдумать предоставленную ему информацию и проконсультироваться с советниками. Когда аудиенция подойдет к концу, Бренор скажет персонажам о том, что он подумает обо всем, что персонажи сказали ему, и что он поговорит с ними снова на предстоящем празднике этой ночью.

Гости на пире

После того, как персонажи поговорят с Бренором и закончат свои дела, в Своде королей пройдет пир. На пиру присутствуют представители разных фракций мира поверхности, пришедшие в Гонтлгрим по следу слухов о странных событиях в Подземье. Члены фракций, к которым принадлежать герои, могут прибыть в город из-за информации, предоставленной самими персонажами. См. «Заключение союза» для получения дополнительной информации.

Празднование служит как для того, чтобы поприветствовать искателей приключений, сидящих за высоким столом Бренора, так и для того, чтобы собрать вместе представителей различных фракций и представить их авантюристам. Кроме короля и его союзников за столом присутствует ряд придворных дварфов Бренора и почетные граждане Гонтлгрима. Пир является отличной возможностью для ввода в игру НИП: они могут быть жителями или гостями Гонтлгрима или членами окружения одного из представителей фракции.

Эта сцена проходит в свободной форме, и Вы можете отыгрывать ее так, как лучше подходит Вашей группе. Она может быть как целой сессией, направленной подробный на ролевой отыгрыш, в которой персонажи будут вести переговоры со своими потенциальными союзниками и членами общества Гонтлгрима, так и кратким описанием событий и впечатления персонажей о представителях фракций до того, как герои начнут договариваться с ними о предоставлении помощи.

Если вы хотите добавить интриг или сражений, воспользуйтесь одним из вариантов из раздела «Враги среди нас», который нарушит спокойствие пира и даст персонажам возможность продемонстрировать свои навыки перед потенциальными покровителями и союзниками. Вторгающиеся элементали огня, возникающие из камина, или замаскированные наемные убийцы, отравляющие одного из представителей фракций, могут перевернуть сцену с ног на голову.

План Бренора

Когда праздник начинает затихать, Бренор, извинившись, удаляется, а гости расходятся. Спустя небольшое количество времени слуги явятся к персонажам, чтобы отвести их в личные покои, где их ожидает король Гонтлгрима. Его манера общения, что раньше была дружелюбной, становится мрачной.

«Я поведал союзникам, которых вы сегодня встретили, о том, что вы узнали,» – говорит он. – «Я пригласил их для того, чтобы рассказать о происходящем, поделиться тем, что нам уже известно, и заручиться поддержкой для предстоящего дела. Вы храбро прошли через Подземье и выжили, несмотря ни на что. Вы лучше, чем кто-либо знаете, с чем мы столкнулись, но нам нужно больше информации.

«У Жентарима есть влияние в тайном торговом посте Подземья под названием Мантол-Дерит. Если вы сможете склонить их на нашу сторону, они проведут вас туда, и вы сможете встретить одного из их агентов – Газрима ДуЛока. Он предоставит вам карту, на которой указан путь в Грейвенхоллоу. Это легендарное место, давным-давно построенное каменными гигантами для хранения знаний о глубинах. Если и существует хоть какая-то разгадка о происходящем, то только там. Если, конечно, вы согласны вернуться туда.»

«У меня нет мысли отправлять вас в эту темень неподготовленными, поэтому я надеюсь, что вы произвели должное впечатление на собравшихся, чтобы они поддержали наши цели. Из всего что я видел и слышал, мне ясно, что нет никого, кто мог бы подойти для предстоящего дела лучше.

«Ну, чего скажете?»

При необходимости измените речь Бренора так, чтобы учитывать возможность перебивания его персонажами. Король даст им честные ответы на любые вопросы. Он искренне верит в то, что приключенцы являются лучшим вариантом для поиска сведений о демонической угрозе, если, конечно, они не доказали обратное.

Бренор уверяет искателей приключений, что в случае успеха Гонтлгрим и лично он – как, в прочем, и весь Фаэрун – будут им благодарны. Если персонажи начнут требовать детали или настаивать на награде за свою помощь, король отметит, что Гонтлгрим – огромный город, и он сможет даровать им титулы, собственность и изделия Великой Кузницы в качестве награды. Такой меркантильный подход несколько ухудшит мнение Бренора о героях, но он все равно будет разговаривать с ними добродушно.

Если персонажи согласятся, король скажет, что следующим шагом будет заставить различные фракции внести свой вклад. Одна из причин того, почему он хочет направить персонажей на миссию в Подземье, помимо их опыта, заключается в том, что они могут стать посредниками между различными сторонами, заинтересованными в миссии. Им требуется встретиться с представителями каждой фракции, чтобы донести важность получения доступа к Мантол-Дериту с помощью Жентарима. В противном случае, поиски Грейвенхоллоу [Gravenhollow] скорее всего окажутся гораздо более длительными и сложными.

Враги среди нас

Даже Гонтлгрим нельзя назвать полностью безопасным местом, и он не застрахован от влияния лордов демонов. Во время пребывания персонажей в городе вы можете реализовать одну или более из следующих угроз, чтобы подбросить им испытание и попытаться прервать их переговоры с фракциями.

Бренор Боевой Молот

Легендарный Бренор Боевой Молот – добрый дварф и король, всегда искренне заботящийся о своем народе и доме. Он жаждет помочь персонажам, следующим кодексу добра и чести, и сам зачастую просит их помощи. Используйте его чувство юмора и простые манеры, чтобы расположить к нему игроков. Чем больше любят его игроки, тем легче им будет уважать его мнение и просьбы, а также пользоваться предоставляемыми им помощью и ресурсами.

- Один из спутников персонажей оказывается предателем или подвержен безумию. Этот НИП тайно служит одному из лордов демонов и идет против искателей приключений.
- Если кто-либо из дроу, гнавшихся за группой, выжил, они могут проскользнуть в Гонтлгрим и попытаться прикончить свою цель.
- Дварф – **наёмный убийца**, состоящий в одном из культов демонопоклонников, прокрадывается в Гонтлгрим и убивает одного или более представителей фракций. Надеясь сделать искателей приключений подозреваемыми, убийца выставляет их агентами демонов.

Бренор Боевой Молот

- **Доппельгангер** шпионит в личине одного из представителей фракций и пытается устроить уединенную встречу с хотя бы одним персонажем в надежде выведать больше информации, касающейся надвигающейся угрозы. Доппельгангер может служить одной из фракций Подземья или одной из фракций мира поверхности, не приглашенной Бренором (например, Магическому Братству или Красным Волшебникам Тэя), или же может быть просто торговцем информацией.
- Маегера издает рев в своей темнице, терзаемый безумием и хаосом, растущим в глубинах Подземья. В ответ на этот стресс изначальное существо рождает трех **огненных элементалей**, которые нападают на Свод королей, обращая в пепел рыночные палатки и сея хаос среди горожан. Если они побеждены или каким-либо образом возвращены в Огненную Яму, элементали упокоятся и Маегера снова погрузится в сон… на время.

Заключение союза

Король Бренор созвал представителей Арфистов [Harpers], Ордена Перчатки [Order of the Gauntlet], Изумрудного Анклава [Emerald Enclave], Альянса Лордов [Lords' Alliance] и Жентарима в Гонтлгрим, чтобы поговорить о положении вещей в Подземье и попросить у них помощь в получении дополнительной информации о ситуации. Представители фракций выслушают краткую информацию о том, что рассказали Бренору персонажи, и у каждого из них будет возможность пообщаться с искателями приключений до принятия решения относительно того, будут ли они поддерживать план Бренора.

Чтобы отыграть эти переговоры, используйте правила социального взаимодействия, описанные в главе 8, «Проведение игр», книги *Руководство Мастера*. Некоторые представители нормально относятся к тому, чтобы переговорить с искателями приключений в Свод королей, но вы можете сделать так, что некоторые из них предпочтут уединенную или даже тайную встречу, и возможно в комнате персонажей, нелюдимом уголке Железного Храма или Великой Кузницы.

Королю Бренору принадлежит идея возвращения искателей приключений в Подземье для сбора дополнительной информации, но он понимает, что для успеха необходима поддержка других фракций, и в частности Жентарима. Тем не менее, у него недостаточно власти для того, чтобы приказать фракциям оказать помощь, и в некоторых случаях даже не может открыто вести с ними переговоры. Как Король Гонтлгрима, Бренор не может лично делать выбор в сторону той или иной фракции. По этой причине он полагается на персонажей, которые способны заставить фракции сыграть свою роль в деле.

Если персонажи уже состоят в одной или более фракции, или если они уже контактировали с фракциями ранее, доставляя им новости о событиях в Подземье, корректируйте представленную ниже информацию по мере необходимости.

> Менеджмент членов исследовательской группы может оказаться крайне затруднительным и нудным как для игроков, так и, в особенности, для мастера. Если вы или ваши игроки предпочитаете классическую партию без большого отряда, рекомендуем заменить помощь, предлагаемую представителями фракций. Вместо этого они могут дать персонажам расходуемые магические предметы - зелья, свитки заклинаний, масла и т.д.

Арфисты

Члены этой подпольной сети заклинателей и шпионов гордятся своей репутацией неподкупных защитников великого добра и спасителей угнетенных. Агенты арфистов обучены действовать в одиночку, полагаясь на собственные силы. Попадая в передряги, они не надеются, что коллеги придут их спасти. Порой агенты Арфистов могут собираться в группы для сражения с врагом, угрожающим миру, и в этот момент глубокие дружеские отношения между ними становятся чем-то вроде боевой силы, призванной низвергнуть тиранию и искоренить зло.

Разведчики, занимающиеся нанесением на карты тоннелей Подземья и перекрытием путей, ведущих в мир поверхности, недавно принесли ужасные новости о вторжении лордов демонов в Подземье. Весть быстро распространилась по сети организации, и их лучшие маги начали искать способы сразить лордов демонов и их приспешников.

Многие годы Арфисты пытаются положить конец всем видам зла, разгуливающим на свободе – в особенности, такому злу, которое использует тёмную магию. Они знают, что лорды демонов стремятся охотиться на слабых и совращать невинных. Арфисты чувствуют, что это как раз тот момент, к которому они готовились, и чувство справедливости зовет их в бой.

Лорд Зельрон Роринхорн

Законно-нейтральный, мужчина, человек, волшебник

Идеалы: Свобода, возможности, цивилизация
Личность: Гордый, самоуверенный, непостоянный, расточительный
Потенциальные ресурсы: Щитостраж

Лорд Роринхорн [Lord Zelraun Roaringhorn] родом из знатной глубоководской семьи, со всей вытекающей из этого гордостью и самоуверенностью. Он развивал свой талант к искусству магии, но никогда не забывал о своих корнях и не терял любовь к расточительству средств своей семьи на мелочи. Он из тех, кто любит азартные игры. Чтобы заполучить благосклонность Роринхорна, может потребоваться пообедать, выпить и, вероятно, сыграть с ним.

Лорд Роринхорн находится в сопровождении щитостража, и имеет при себе амулет власти над ним. Щитостраж владеет заклинанием *молния [lightning bolt]*, хранящимся в нем. Персонаж может заполучить щитостража [shield guardian], выиграв в шахматы против волшебника Арфистов. Зельрон предложит сыграть после ужина.

Игра в шахматы займет 1 час, и победит тот, кто больше раз выиграет в трех состязательных проверках Интеллекта. Опыт Зельрона дает бонус +9 к его проверкам Интеллекта. Зельдрон отдаст во временное пользование щитостража и амулет власти над ним первому персонажу, победившему его в игре. Если Зельрон останется непобежденным, вы можете сделать так, что Зельрон, как снисходительный победитель, все равно отдаст щитостража и амулет группе в обмен на обещание того, что, вернувшись из Подземья, персонажи выиграют у него в реванше.

Если персонажи заполучат **Щитостража** [Shield Guardian] Зельрона и амулет власти, предоставьте им карточку с его характеристиками, представленную в конце этой главы и выдайте ее игроку, персонаж которого владеет амулетом. Если амулет передается другому персонажу, то карточка передается соответствующему игроку.

Если персонажи нападут на Зельрона, используйте для него характеристики **архимага** [archmage] из книги *Бестиарий*.

Орден Перчатки

Орден Перчатки – это тесно сплоченная группа набожных крестоносцев с глубоким чувством справедливости. Для членов этого ордена огромное значение играет дружба и товарищество, и они доверяют друг другу как своим братьям и сестрам. Они всеми силами стараются защитить справедливость, и раз за разом испытывают свою храбрость в борьбе против сил зла. Если и есть среди них агенты, работающие в одиночку, то их немного. Работа парами или небольшими группами укрепляет узы дружбы и помогает удерживать членов ордена от ухода с пути праведности.

Подземье всегда было местом для испытания членов ордена, а также привлекало опытных паладинов, монахов и клириков, стремящихся изничтожить зло. Немного времени прошло, прежде чем известия о новых угрозах достигли представителей Ордена.

Лорды демонов представляют собой воплощенное зло, которое Орден Перчатки поклялся уничтожить. Все его члены рассматривают сложившуюся ситуацию как возможность нанести мощный удар по силам Бездны: они хотят отправить лордов демонов обратно в глубины ада, попутно доказав свои доблесть и отвагу.

Сэр Ланнивер Стрэйл

Законно-добрый, человек, воин

Идеалы: вера, набожность, справедливость, долг
Личность: терпеливый, решительный, остроумный
Потенциальные ресурсы: ветераны Ордена Перчатки

Преданный последователь Тира и член Ордена Перчатки, сэр Ланнивер [sir Lanniver Strayl] – наиболее уважаемая личность среди фракций в Гонтлгриме. Его трудно чем-либо удивить, и он убежден, что любое дело, сопровождаемое остроумием и непоколебимой верой, обречено на успех, если его делают с добрыми намерениями. Если большинство персонажей группы доброго мировоззрения, сэр Ланнивер поддержит их миссию и будет желать им успеха. Однако персонажам нейтрального или злого мировоззрения придется потрудиться, чтобы заслужить его поддержку.

Если сэр Ланнивер соберется помогать, то он передаст пять ветеранов ордена для миссии группы. Имена ветеранов: Тора Набал [Thora Nabal], Силриен Хэвеннор [Sylrien Havennor], Олаф Ренгай [Olaf Renghyi], Элиас Драко [Elias Drako] и Тамрин Тарк [Tamryn Tharke]. Сэр Ланнивер также может отдать члену группы *боевой молот +1 [+1 warhammer]* – одно из сокровищ, доверенных ордену. Он предпочтет даровать его клирику или паладину доброго или нейтрального мировоззрения. Не стесняйтесь изменить это оружие на любой другой магический предмет, более подходящий искателям приключений.

Если ветераны сопровождают группу, сделайте пять копий карточки характеристик **Ветерана Перчатки** [Veteran of the Gauntlet], находящейся в конце этой главы. Если вы не хотите сами управлять ветеранами, вы можете распределить карточки характеристик между игроками и позволить им управлять неигровыми персонажами.

Если сэр Ланнивер подвергнется нападению, используйте для него характеристики **рыцаря** [knight] из книги *Бестиарий*. Кроме упомянутых выше ветеранов, сэр Ланнивер путешествует с молодым, но способным оруженосцем (женщина, человек, **стражник** [guard]) по имени Риэл Ваннис.

Изумрудный анклав

Члены Изумрудного анклава рассредоточены на огромной территории Побережья Мечей и Севера. Обычно они работают в одиночку, полагаясь на собственные способности и инстинкты выживания. Жизнь вдали от цивилизации требует большой силы духа, а также умения сражаться и выживать. Глубоко в Подземье, вдали от диких земель, Изумрудный анклав должен сохранять бдительность, чтобы его не настигли врасплох противоестественные силы.

Некоторые члены анклава выступают защитниками людей по всему миру, появляющимися в диких местах для помощи в преодолении их опасностей. Другие же посвящают себя защите священных просторов и сохранению природного баланса. Тем не менее, временами члены ордена собираются для сражения с врагом, достаточно сильным для того, чтобы уничтожить природный порядок. Лорды демонов – это как раз такая угроза.

Друиды и разведчики Изумрудного анклава в последнее время становились свидетелями скверны, распространяющийся через флору и фауну Подземья. Они определили, что за этим стоят лорды демонов Заггтмой и Джуиблекс, заражающие различные части подземного мира.

Изумрудный анклав неустанно сражается против осквернения природы. Его члены осведомлены о том, что новоявленная демоническая угроза недолго задержится исключительно в Подземье. Со временем она вырвется на поверхность и станет угрозой всему Фаэруну, и когда это случится, скорее всего, будет слишком поздно пытаться ее остановить.

Мориста Малкин

Нейтрально-добрая, щитовой дварф, разведчик

Идеалы: преданность, природа, дварфийский народ
Личность: строгая, упрямая, проницательная
Потенциальные ресурсы: разведчики и гигантские ездовые ящерицы Изумрудного анклава

Мориста Малкин [Morista Malkin] – единственный представитель фракции, в данный момент находящийся в Гонтлгриме. Находящаяся до этого в Серебряных Пределах [Silver Marches], она откликнулась на призыв Бренора к возвращению славы древнему роду Делзун и следованию за ним в Гонтлгрим. Здесь она совмещает свою работу в Изумрудном анклаве и верность своему народу и его делу. Строгая и упрямая Мориста считает своим долгом защищать народ Гонтлгрима от зачастую жестокого естества Подземья и напоминать своим людям о его естественной красоте. Она служит советником Короля Бренора, и уважает и восхищается им.

Мориста проводит часть своего времени в тренировках элитных разведчиков для освоения путей Подземья в окрестностях города. Несколько месяцев назад один из ее подчиненных – лесной эльф по имени Сладис Вадир – исчез во время выполнения миссии в Подземье. В надежде на то, что персонажи могут встретить Сладиса и проследить за тем, чтобы он вернулся в Гонтлгрим целым и невредимым, Мориста доверит группе троих разведчиков щитовых дварфов, что будут их сопровождать, а также гигантских ездовых ящериц каждому разведчику анклава и каждому игровому персонажу. Разведчиков зовут Брим Коппервейн [Brim Coppervein], Таргус Форкбирд [Thargus Forkbeard] и Гризвалла Стоунхаммер [Griswalla Stonehammer].

Если персонажи примут поддержку Изумрудного анклава, сделайте три копии карточки характеристик **Разведчика Изумрудного Анклава** [Emerald Enclave Scout], находящейся в конце этой главы, а также копии карточки характеристик **Гигантской Ездовой Ящерицы** [Giant Riding Lizard] (на каждого разведчика анклава и каждого игрового персонажа). Если вы не хотите управлять разведчиками и гигантскими ящерицами собственноручно, вы можете распределить их карточки характеристик между игроками и позволить им управлять неигровыми персонажами.

Если на Мористу будет совершено нападение, используйте для нее характеристики **разведчика** [scout] из книги *Бестиарий*.

Альянс Лордов

Альянс Лордов – это политико-экономическая коалиция городов, расположенных на Севере и Побережье Мечей. Успех альянса достигнут благодаря эффективному сотрудничеству и дипломатии между его членами, что стараются наладить связи между своими населенными пунктами для достижения общей цели. Такое сотрудничество особенно выгодно в трудные времена, оно делает Альянс Лордов могущественной силой в тот момент, когда следует объединиться против угрозы. Агенты Альянса Лордов заботятся о сохранности сложной сети информации и дипломатии, поддерживающей порядок в их структуре, и сообщающей обо всем, что может угрожать интересам альянса. Недавние доклады о необычных происшествиях в Подземье могут означать появление одной из таких угроз.

В альянсе заметили, насколько тихими стали уголки Подземья неподалеку от их территорий. Обыденные вылазки и набеги прекратились, равно как и поток товаров и информации. До Альянса Лордов дошли слухи о культах демонопоклонников и хаосе, возникшем в областях таких мест, как Блингденстоун и Мензоберранзан, но они почти ничем не подтверждались.

Вероятность того, что лорды демонов из Бездны появились в Подземье, является угрозой, которую Альянс Лордов не может проигнорировать.

Лорд Эревьен Хонд

Законно-нейтральный, полуэльф, дворянин

Идеалы: порядок, общество, мир, стабильность
Личность: очаровательный, хитрец, светский
Потенциальные ресурсы: стражи и шпионы Альянса Лордов

Представитель Альянса Лордов – благородный тетирианец и лунный эльф. Его юная внешность скрывает действительный возраст и опыт. Несмотря на то, что сам он родом из Глубоководья, лорд Эревьен [Lord Eravien Haund] часто путешествует в другие города альянса. Он обаятельный и хитроумный льстец, способный в мгновение ока влиться в коллектив, однако его тяга к общению часто отвлекает его от более важных вещей. Таким образом, Эревьен относительно мало слышал о недавних событиях, произошедших в Подземье, и он поначалу не убежден в важности миссии отряда.

Если они смогут изменить его отношение к делу, лорд Эревьен предоставит несколько агентов Альянса Лордов для экспедиции:

- Пятеро дварфов-стражей из города альянса Мирабара [Mirabar]. Их зовут Назрок Синий Топор [Nazrok Blueaxe], Кирсил Мантлхорн [Kirsil Mantlehorn], Анзар Наглый [Anzar the Brazen], Гаргатина Трусильвер [Gargathine Truesilver] и Сплинтер Даркморн [Splinter Darkmorn].
- Трое людей-шпионов из города альянса Яртара [Yartar]. Их зовут Фаррил Килмандер [Farryl Kilmander], Зилна Тень Дуба [Zilna Oakshadow] и Хилвиус Хэвер [Hilvius Haever].

Если группа примет этих НИП в свои ряды, сделайте пять копий карточек характеристик **Стража Альянса Лордов** [Lords' Alliance Guard] и три копии карточек характеристик **Шпиона Альянса Лордов** [Lords' Alliance Spy], находящихся в конце этой главы. Если вы не хотите управлять этими НИП собственноручно, вы можете распределить их карточки характеристик между игроками и позволить им управлять неигровыми персонажами.

Эревьен знает о том, что разведчик Альянса Лордов работает в Подземье под прикрытием. Келесса Драга – высший эльф из Сильверимуна [Silverymoon] – была послана шпионить за дроу более года назад. Эревьен также знает о том, что Келесса использует магическую маскировку, чтобы выдать себя за темную эльфийку, и предупреждает персонажей, чтобы они не нападали на всякого встреченного ими темного эльфа до тех пор, пока они не смогут убедиться в том, что их цель не является замаскированной Келессой. Альянс Лордов не контактировал с Келессой уже месяцы, так что Эревьен не знает о том, где конкретно она находится.

Если на лорда Эревьена будет совершено нападение, используйте для него характеристики **дворянина** [noble] из книги *Бестиарий*. Он путешествует с тремя слугами (сильные сердцем полурослики **обыватели** [commoner]) и трое наемных людей-**стражей** [guard].

Жентарим

Члены таинственной Черной Сети считают себя частью большой семьи, и полагаются на свою обширную организацию в плане ресурсов и защиты. Жентарим признает и вознаграждает амбиции, предоставляя своим членам свободу преследовать собственные интересы и получать часть силы и влияния фракции в личное пользование. Таким образом, эта организация работает по принципу меритократии. Для Жентарима времена опасностей также являются временами возможностей. Когда торговый караван нуждается в сопровождении, знать нуждается в телохранителях, а город нуждается в натренированных солдатах, Жентарим предоставит им лучшие силы, которые можно купить за деньги.

Агенты Жентарима, путешествующие в Мантол-Дерит, недавно предоставили информацию и слухи, касающиеся демонической активности в Подземье. Членам организации еще предстоит осознать, насколько глубоко скверна и безумие успели проникнуть в их тайный аванпост с момента последних докладов (см. главу 9). Но даже самый осторожный член Жентарима понимает, насколько опасно для заработка нашествие демонов. Таким образом, организация рассматривает возможность присутствия лордов демонов в Подземье с той же озабоченностью, как и любую другую внешнюю угрозу их образу жизни.

Узы клятвы и чести Жентарима держат сеть целостной и объединяют ее членов перед общей целью. Что более важно, эти узы несут за собой жесткий контроль, который лидеры Жентарима стремятся распространить на весь Север и дальше. Поэтому организация готова помочь не дать лордам демонов вырваться на поверхность, зная, что это уничтожит все планы Жентарима по обретению контроля над Фаэруном.

Давра Джассур

Законно-злая, человек, наемный убийца

Идеалы: порядок, дисциплина, амбиции
Личность: тщеславная, целеустремленная, безжалостная
Потенциальные ресурсы: головорезы Жентарима

Изящная и элегантная словно клинок, Давра Джассур [Davra Jassur] занимается вербовкой в Жентарим многообещающих новичков. Кроме того, она старается решать возникающие проблемы еще в «зародыше», прежде, чем они раскроют слабости ее фракции. Прагматичная Давра ценит порядок и дисциплину наравне с тщеславием и амбициями, поскольку она сама обладает теми же качествами.

Умение Жентарима собирать информацию и его доступ к аванпосту в Подземье дает организации сильное преимущество перед остальными фракциями, и Давра знает это. Доступ к Мантол-Дериту – ключевая деталь плана, и хотя она все же собирается дать приключенцам доступ в аванпост, жентаримка позаботится о том, чтобы он не достался им слишком легко. Давра будет общаться с искателями приключений без посредников – в уединенной обстановке, если получится – и будет требовать с персонажей полную долю добытых ими сокровищ, а также подробную информацию, полученную ими от Бренора и других лидеров фракций. Если один из персонажей является членом Жентарима, Давра будет пытаться поделиться с этим персонажем информацией уединенно.

В дополнение к доступу к Мантол-Дерит, Давра Джассур может предоставить наемников Жентарима в ряды экспедиции. Восемь людей-головорезов гордо носят герб Черной Сети на своей броне. Если эти НИП присоединятся к группе, сделайте восемь копий карточки характеристик **Головорез Жентарима** [Zhentarim Thug], находящейся в конце этой главы. Если вы не хотите управлять НИП собственноручно, вы можете распределить их карточки характеристик между игроками и позволить им управлять неигровыми персонажами. Головорезов зовут Неро Келвейн, Ленора Хаскур, Алигор Мунвиспер, Горат Торн, Салийра Далнор, Примвин Халк, Иандро Алатар и Литрис Илгарн. Каждый из них знает путь в Мантол-Дерит.

Давра – **наёмный убийца** [assassin]. В дополнение к ее оружию, у нее при себе есть пыль исчезновения [dust of dissapearance] и очки ночи [googles of night], которые она носит во время путешествия по темным холлам Гонтлгрима.

> Щитостраж - крайне мощный союзник. Учитывайте, что он будет поглощать половину урона от подавляющего большинства атак, наносимых персонажу, обладающему им, что очень немало. Сам он, чуть ли не бессмертен, благодаря огромному показателю хитов и регенерации. по этой причине вам, возможно, стоит заменить его на магический предмет послабее.

Дальнейший путь

В зависимости от успеха переговоров, персонажи могут либо набрать достаточно сил для того, чтобы провести разведку и укрепить позиции в Подземье, либо организовать отвлекающую экспедицию и выиграть время для того, чтобы мир поверхности смог дать более сильный отпор. Представители фракций, не впечатленные речью персонажей, могут вернуться к своим фракциям, убежденные в том, что у группы мало шансов на успех или на выживание. Остальные убеждены в том, что искатели приключений, однажды сбежавшие из Подземья, смогут сделать это снова.

Король Бренор созывает последнее собрание своего внутреннего круга советников и искателей приключений, на котором благодарит персонажей за взятую ответственность в битве с лордами демонов.

> «Вы все знаете об опасностях и угрозах, что таит в себе мир под нами, и эти знания вы добыли храбростью и смекалкой. Даже больше: с помощью дипломатии вами были заключены первые связи, которые подготовят Север к тому, что может произойти. Если мы переживем надвигающуюся бойню, это будет благодаря вам, и ни один дварф Гонтлгрима не забудет это. У вас есть мужество и решимость героев. Сказать по правде, вы даже напоминаете мне других героев, которых я знавал. Когда-то, в прошлой жизни...

У персонажей есть по крайней мере несколько дней до того, как они отважатся спуститься в Подземье еще раз. Время можно потратить на формирование своих планов, сбор ресурсов и подготовку к угрозам что встанут перед ними. Когда они будут готовы снова встретиться лицом к лицу с Подземьем, они могут начать длинное и опасное путешествие в Мантол-Дерит (см. главу 9).

Щитостраж

Большой конструкт, без мировоззрения

Класс Доспеха 17 (природная броня)
Хиты 142 (15к10 + 60)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	8 (–1)	18 (+4)	7 (–2)	10 (+0)	3 (–4)

Чувства слеповидение 10 фт., тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию очарование, истощение, страх, парализация, отравление
Языки понимает приказы на любом языке, но не может разговаривать
Опасность 7 (2 900 опыта)

Связь. Щитостраж магически связан с амулетом. Пока страж и его амулет находятся на одном плане существования, носитель амулета может телепатически призвать стража к себе, и при этом страж будет знать расстояние и направление к амулету. Если страж находится на расстоянии до 60 футов от носителя амулета, то половина урона, получаемого носителем (округленная в большую сторону) передается стражу.

Регенерация. Щитостраж восстанавливает 10 хитов в начале своего хода, если на этот момент у него есть хотя бы 1 хит.

Хранение заклинаний. Заклинатель, который носит на себе амулет щитостража, может хранить в нем одно заклинание 4-го уровня или ниже. Чтобы это сделать, носитель должен прочитать заклинание на стража. Заклинание не произведет эффекта, но будет храниться в страже. Когда носитель прикажет или когда настанет момент, предсказанный заклинателем, страж прочитает хранимое заклинание со всеми настройками, указанными заклинателем, без требования компонентов. Когда заклинание прочитано или вкладывается новое заклинание, предыдущие заклинание теряется.

Действия

Мультиатака. Страж совершает две атаки кулаком.

Кулак. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 11 (2к6 + 4) дробящего урона.

Реакции

Щит. Когда существо совершает атаку против носителя амулета стража, страж добавляет +2 к КД носителя, если находится при на расстоянии до 5 футов от носителя.

Имя:

Ветеран Перчатки

Средний гуманоид (человек), законно-добрый

Класс Доспеха 17 (наборный доспех)
Хиты 58 (9к8 + 18)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Чувства пассивное Восприятие 12
Языки общий, дварфийский
Опасность 3 (700 опыта)

Действия

Мультиатака. Ветеран совершает две атаки длинным мечом. Если он также держит короткий меч, он может дополнительно совершить атаку коротким мечом.

Длинный меч. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) рубящего урона или 8 (1к10 + 3) рубящего урона, если атака наносится двумя руками.

Короткий меч. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) колющего урона.

Тяжелый арбалет. *Дальнобойная атака оружием:* +3 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. *Попадание:* 5 (1к10) колющего урона.

Имя:

Разведчик Изумрудного Анклава

Средний гуманоид (дварф), законно-нейтральный

Класс Доспеха 16 (кираса)
Хиты 19 (3к8 + 6)
Скорость 25 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)	11 (+0)

Навыки Природа +5, Восприятие +5, Скрытность +6, Выживание +5
Сопротивление к урону яд
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 15
Языки общий, дварфийский
Опасность 1/2 (100 опыта)

Дварфийская устойчивость. Разведчик обладает преимуществом на спасброски против яда.

Острые зрение и слух. Разведчик обладает преимуществом на проверки Мудрости (Восприятие), основанные на зрении или слухе.

Действия

Мультиатака. Разведчик совершает две рукопашные атаки.

Боевая кирка. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) колющего урона.

Тяжелый арбалет. *Дальнобойная атака оружием:* +3 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. *Попадание:* 5 (1к10) колющего урона.

Имя:

Страж Альянса Лордов

Средний гуманоид (дварф), хаотично-добрый

Класс Доспеха 16 (кольчужная рубаха, щит)
Хиты 11 (2к8 + 2)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Навыки Восприятие +2
Сопротивление к урону яд
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12
Языки общий, дварфийский
Опасность 1/4 (50 опыта)

Дварфийская устойчивость. Страж обладает преимуществом на спасброски против яда.

Действия

Алебарда. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* 7 (1к10 + 2) рубящего урона.

Имя:

Шпион Альянса Лордов

Средний гуманоид (человек), нейтральный

Класс Доспеха 13 (кожаная броня)
Хиты 27 (6к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Навыки Обман +5, Проницательность +4, Анализ +5, Восприятие +6, Убеждение +5, Ловкость рук +4, Скрытность +4
Чувства пассивное Восприятие 16
Языки общий, дварфийский
Опасность 1 (200 опыта)

Хитрое действие. Шпион может в каждом ходу боя совершать бонусное действие. Это действие может быть использовано только для Рывка, Отхода или Засады.

Скрытая атака. Шпион наносит дополнительно 7 (2к6) урона, когда попадает по цели атакой оружием, совершенной с преимуществом или совершенной по цели, находящейся в пределах 5 футов от союзника шпиона, но союзник при этом должен быть дееспособным, а на бросок атаки шпиона не должна действовать помеха.

Действия

Мультиатака. Шпион совершает две рукопашных атаки.

Короткий меч. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) колющего урона.

Ручной арбалет. *Дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) колющего урона.

Имя:

Головорез Жентарима

Средний гуманоид (человек), нейтральный

Класс Доспеха 11 (кожаная броня)
Хиты 32 (5к8 + 10)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Навыки Запугивание +2 **Чувства** пассивное Восприятие 10
Языки общий
Опасность 1/2 (100 опыта)

Тактика стаи. Головорез совершает с преимуществом броски атаки по существу, если как минимум один союзник волка находится в пределах 5 футов от этого существа, и этот союзник дееспособен.

Действия

Мультиатака. Головорез совершает две рукопашные атаки.

Булава. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) дробящего урона.

Тяжелый арбалет. *Дальнобойная атака оружием:* +2 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. *Попадание:* 5 (1к10) колющего урона.

Гигантская Ездовая Ящерица

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 12 (природная броня)
Хиты 19 (3к10 + 3)
Скорость 30 фт., лазание 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	2 (–4)	10 (+0)	5 (–3)

Чувства тёмное зрение 30 фт., пассивное Восприятие 10
Языки -
Опасность 1/4 (50 опыта)

Паучье лазание. Ящерица может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 6 (1к8 + 2) колющего урона.

Глава 9: Мантол-Дерит

Мантол-Дерит в течение многих столетий выступал в качестве нейтрального аванпоста, где дроу, дуэргары, свирфнеблины и жители поверхности могли встретиться и торговать, не опасаясь за свою жизнь. Вопреки своим полезным возможностям и даруемой безопасности, Мантол-Дерит так и не стал самостоятельным городом. Те, кто поддерживают аванпост в качестве центра торговли, выступают против любого его расширения, за исключением развития инфраструктуры, необходимой для коммерческой деятельности.

Жентарим взял под контроль пункты, где торговцы с поверхности вели свой бизнес, и быстро монополизировал рынок продаваемых ими товаров, создав для организации плацдарм в Подземье. В последующем все это переросло в мощную базу, служащую Черной Сети, которая в настоящее время доступна для персонажей.

По прибытии, однако, персонажи обнаружат, что из-за распространяющегося влияния лордов демонов по Подземью это место не сможет стать для них убежищем. Ранее безопасный Мантол-Дерит был разрушен лордом демонов Фраз-Урб'луу, настроившим друг против друга торговые фракции аванпоста.

Персонажи придется пойти против безумия, охватившего Мантол-Дерит, чтобы найти знакомого им члена Жентарима, по имени Газрим ДуЛок [Ghazrim DuLoc]. Ему известны способы как найти великую каменную библиотеку Грейвенхоллоу (см. главу 11), в которой могут храниться зацепки относительного причин появления лордов демонов в Подземье.

Драгоценный камень Фраз-Урб'луу

Подвергавшись ранее заключению на срок многих человеческих жизней на Материальном Плане, Фраз-Урб'луу [Fraz-Urb'luu] предпринял шаги по связыванию себя со своим слоем в Бездне. Как только он почувствовал притяжение заклинания Громфа, Фраз-Урб'луу передал свою злую жизненную силу в особое магическое защищенное вместилище в виде черного камня. Однако заклинанию оказалось невозможно противиться, и драгоценное вместилище было тоже вышвырнуто в Подземье. В качестве еще одного унижения, Фраз-Урб'луу оказался в ловушке внутри камня, без возможности сбежать, находясь на Материальном Плане. Любой, кто прикасается к камню рискует стать жертвой безумия. Дуэргар-торговец элем, по имени Кримгол Мазгардт [Krimgol Muzgardt]

нашел камень и принес его в Мантол-Дерит. К тому времени, когда он прибыл, Кримгол поддался иллюзии, поверив, что он calassabrak – дуэргар потерявший честь. Он заплатил Янте Увещеватель Камня [Yantha Coaxrock], честной глубинной гномке-магу, чтобы оценить драгоценный камень, в надежде на то, что таким образом он может использовать его, чтобы купить обратно расположение своего клана.

Янта, подвергшаяся безумию драгоценного камня, солгала Кримголу, сказав ему, что камень ничего не стоит. Она предложила ему взамен кусок золота, после чего Кримгол заподозрил предательство и потребовал немедленного возвращения драгоценного камня. В то время как Кримгол и Янта спорили, один из учеников Янты попытался спрятать драгоценный камень для своей госпожи, но поддался его злой силе. Этот ученик, Флинк [Flink], принес камень в анклав дроу, в надежде обменять его на некоторые редкие компоненты для заклинания, которое как он решил, необходимо Янте, чтобы заставить Кримгола уйти. Горгулья, назначенная следить за ворами, заметила драгоценный камень и вырвала его из рук Флинка, и тот залег на дно страшась навлечь на сея гнев Янты. Вскоре после этого на глаза обезумевшей горгулье попалась дроу-убийца по имени Кинайел Драа'гиир [Kinyel Druu'giir] и каменная тварь в нее тут же влюбилась. Горгулья отдала ей камень как символ преданности, которую та, в своем безумии, ошибочно представила как плату от анклава дроу за убийство Лортуун [Lorthuun], искалеченного бехолдера, союзника Жентарима.

Кража драгоценности Янтой привела к тому что Кримгол ушел и вернулся с подкреплением дуэргаров. Они атаковали анклав свирфнеблинов и схватили Янту, тем самым спровоцировав открытый конфликт между двумя анклавами. Шаткое перемирие в Мантол-Дерите наконец сломано, дроу готовятся уничтожить ослабленные силы дуэргаров и свирфнеблинов. Тем временем, Драа'гиир проникла в делегацию дроу, посланную встретиться с представителями анклава Жентарима чтобы обсудить, как лучше поделить Мантол-Дерит между ними.

Нахождение и уничтожение камня избавит тех, кто еще не имел с ним дела, от возможности стать жертвами безумия Фраз-Урб'луу. Будучи заключенным внутри камня, Фраз-Урб'луу сохраняет свое мировоззрение и чувства (см. приложение D), но теряет все свои остальные характеристики и не может совершать действия. Этот камень размером с человеческий кулак и имеет КД 10, 1 хит, иммунитет к яду и психическому урону, иммунитет к дробящему, колющему и рубящему урону от немагического оружия. Он также обладает иммунитетом к любым заклинаниям, требующим совершения спасброска. Пока лорд демонов находится в камне, он не может стать целью атаки, получить урон, быть принужденным к чему-либо и быть услышанным. В прочем, с ним можно связаться при помощи телепатии. Разбитый драгоценный камень выпускает жизненную силу Фраз-Урб'луу, которая мгновенно возвращается в тело лорда демонов в Бездне.

Любое существо, которое коснется камня, должно совершить успешный спасбросок Харизмы Сл 23 или станет подвержено форме бессрочного безумия, определяемого по таблице Бессрочное безумие Фраз-Урб'луу в приложении D. Существо, которое успешно прошло бросок, невосприимчиво к безумию, распространяемому камнем в течение следующих 24 часов. Безумие длится до тех пор, пока его не вылечат.

Если персонажи уничтожат камень Фраз-Урб'луу, наградите каждого из них 1,000 очков опыта.

Путь в Мантол-Дерит

Если персонажи достигли соглашения с Даврой Джассур в главе 8, они могут проследовать в Мантол-Дерит одним из многих маршрутов, используемых Жентаримом для доставки товаров на торговый пост из мира поверхности. Черная Сеть не раскрывает наикратчайший путь в целях безопасности. Вместо этого ее представители ведут искателей приключений к удаленной пещере в Сурбринских Холмов (Surbrin Hills), что расположены в 180 милях к востоку от Гонтлгрима. Пещеру, ведущую к ряду тоннелей, охраняют караульные Черной Сети (шесть людей **ветеранов** [veteran]). Эти тоннели резко опускаются, извиваясь еще на 200 миль в восточном направлении. Определите случайные встречи в то время, как группа проделывает путь в Мантол-Дерит, используя таблицы из главы 2.

Если персонажи путешествуют с представителями фракций (см. главу 8), эти НИП помогут персонажам пережить случайные встречи. В тех случаях, когда выпадает результат «нет встречи», используйте это как возможность для отыгрыша некоторых НИП и развития их личностей, как считаете нужным.

Мантол-Дерит расположен на берегу Темного озера, путь до него от Блингденстоуна или Мензоберранзана займет приблизительно шесть дней, а от Грэклстью из доков Темного Озера – 22 дня (см. карту Подземья в главе 2). Персонажи, находящиеся в сопровождении путеводителей Жентарима, подойдут к Мантол-Дериту через подземный разлом. Узкая тропа извиваясь поднимается по разлому, упираясь в тайную дверь в северо-западном углу рынка (зона 1a).

> Если персонажам позволить ввалиться сюда со всем отрядом, то эта часть приключения становится бессмысленной, поэтому жентаримцы в отряде персонажей могут сказать им, что такую большую группу туда не пустят, и предложить оставить основную часть отряда снаружи, а внутрь пойти персонажам и 1-2 помощникам.

Мантол-Дерит: общее описание

Персонажи столкнутся со следующими особенностями, находясь в Мантол-Дерите.

Климат. Мантол-Дерит прохладный и сырой благодаря водопадам и потокам текущим через пещеры и в Темное озеро (Darklake).

Освещение. Мантол-Дерит ярко освещен постоянным магическим пламенем и кристаллами в стенах, отражающих свет. Сеть аллей и небольших площадей, пересекающихся каменными заставами, вымощены дробленными кристаллами, что также отражают свет.

Мантол-Дерит

Популяция: приблизительно 140 (дроу, дуэргары, люди и свирфнеблины)
Правительство: Неофициальный совет, состоящий из четырех глав делегаций (по одному на каждый анклав), недавно распущен
Оборона: Частная охрана
Коммерция: Редкие и экзотические товары; см. каждый анклав для получения подробной информации о товарах, предлагаемых дуэргарами, дроу, свирфнеблинами и Жентаримом
Организации: Анклавы дроу, дуэргаров, свирфнеблинов и Жентарима

Потребовались тысячи лет на то, чтобы капающая вода образовала пещеру, в которой дроу, дуэргары и свирфнеблины построили Мантол-Дерит. Четыре склада были выкопаны в углах пещеры, каждый из которых управляется отдельным анклавом и содержит офисы, а также временное жилье для торговцев этого анклава.

В Мантол-Дерите почти нет постоянных жителей. Даже главы делегаций каждого анклава периодически возвращаются в свои центры власти, оставляя своих представителей руководить делами. Все, кто находится в Мантол-Дерите, пребывают там, чтобы

торговать, вести переговоры и, конечно же, шпионить за своими коллегами из других анклавов.

Появление Фраз-Урб'луу нарушило баланс сил в Мантол-Дерите (см. «Драгоценный камень Фраз-Урб'луу»), из-за чего возник открытый конфликт между дуэргарами и свирфнеблинами. Дроу настроены на то, чтобы уничтожить обоих, и тем самым сделать в Мантол-Дерите на два анклава меньше. Дроу в тоже время надеются сохранить доверие с их соседями из Жентарима. Однако спятившая дроу-убийца собирается настроить анклавы дроу и Жентарима друг против друга.

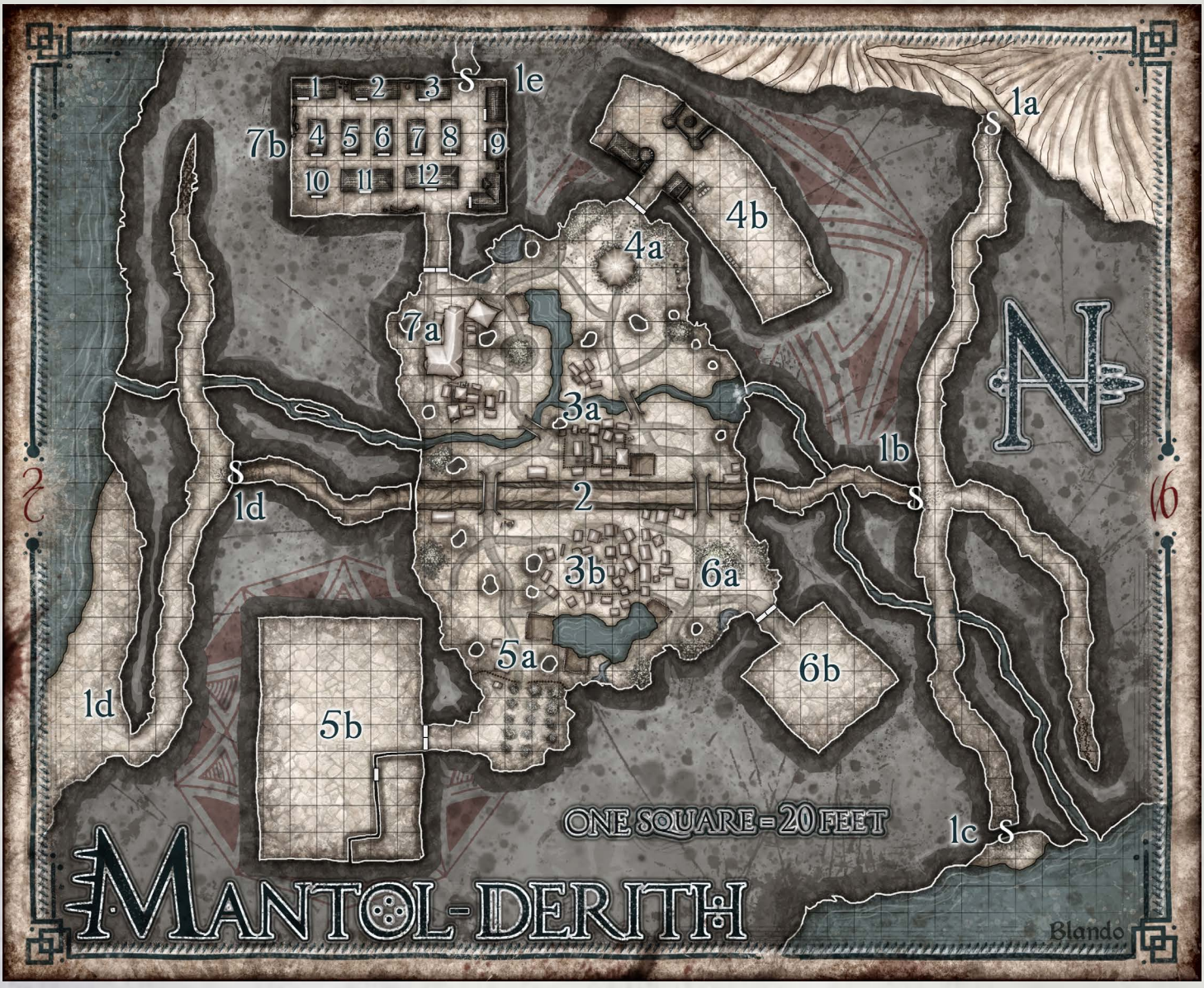
Местонахождение Мантол-Дерита – хорошо охраняемая тайна, и торговцы, обладающие доступом к нему, не желают делиться с кем-либо властью и влиянием, что они получают от этого места. Обычно, жизнь в Мантол-Дерит регулируется тремя простыми соглашениями: не красть товары коллег-торговцев, не вводить заблуждение, и не использовать магию при переговорах и спорах. Наказание за нарушение любого соглашения одинаково для всех: нарушителя, связанного цепями, выбрасывают в Темное озеро. Из-за недавно произошедших в Мантол-Дерите событий эти правила утратили смысл.

Важные НИП

Следующие НИП играют ключевые роли в этой главе приключения.

НИП Мантол-Дерита

Сладис Вадир [Sladis Vadir]	Высший эльф друид из Изумрудного анклава
Ристия Зав [Rystia Zav]	Человек, шпион Арфистов
Пиблз [Peebles]	Свирфнеблин-шпион, работает на Зазакса Глазовщика [Xazax the Eyemonger]
Зильчин К'Лептин [Zilchyn Q'Leptin]	Дроу маг и клептоман
Янта Увещеватель Камня [Yantha Coaxrock]	Свирфнеблин маг и лидер Анклава Каменного Сердца
Флинк Тандербонк [Flink Thunderbonk]	Свирфнеблин ученик Янты
Гэббл Дрипскиллет [Gabble Dripskillet]	Свирфнеблин глава делегации
Галдар Флэгонфист [Ghaldur Flagonfist]	Дуэргар и глава делегации из Грэкл-стью
Сайрак Мейзелор [Sirak Mazelor]	Дроу и глава делегации из Мензобер-ранзана
Кинайел Драа'гиир [Kinyel Druu'giir]	Дроу наемный убийца
Газрим ДуЛок [Ghazrim DuLoc]	Глава делегации Жентарима, также представляющий собой связи персонажей в Мантол-Дерите
Лортуун [Lorthuun]	Изувеченный бехолдер



События в зонах

Следующие события возникают в соответствующих зонах Мантол-Дерита.

1. Потайные входы

Мантол-Дерит сокрыт за квадратными потайными дверьми со стороной в 10 футов, напоминающими стены, вырезанные из цельного камня. Существо, находящееся на расстоянии до 5 футов от потайной двери, может совершить проверку Мудрости (Восприятие) Сл 15, чтобы ее заметить. Ка каждую потайную дверь наложено заклинание волшебный замок [arcane lock]. Произнесение вслух правильного пароля на расстоянии до 5 футов от потайной двери открывает ее. Открытие потайной двери каким-либо способом, кроме произнесения верного пароля, приводит в действие магическую дезинтегрирующую ловушку на той стороне, с которой открывается дверь. Каждое существо, находящееся в квадрате со стороной 20 футов прямо перед потайной дверью, должно совершить успешный спасбросок Ловкости Сл 15, и получит урон силой 55 (10к10) при провале или половину этого урона при успехе. Существо, хиты которого были снижены до 0 этой ловушкой, дезинтегрируется, и на его месте остается лишь его имущество.

1а. Северо-западный вход

Персонажи, ведомые представителями Жентарима, прибывают в Мантол-Дерит этим путем – через подземный разлом с неровной тропой, вырезанной в одной из стен. Этот вход также используется свирфнеблинами из Блингденстоуна и дроу из Мензоберранзана. Извилистый путь заканчивается потайной дверью, пароль к которой – «im'yat» – свирфнеблинское слово, которое переводится как «тьма».

1в. Северный вход

Пароль для открытия этой двери – «belaern» – слово дроу, которое переводится как «богатство». Если персонажей ведут члены Черной Сети, они пройдут через эту потайную дверь, ведущую в ров, пересекающий Мантол-Дерит (зона 2).

1с. Северо-восточный вход

Эта потайная дверь стоит за природным выступом, возвышающимся над Темным Озером. Пароль для ее открытия – «ssussun» – слово дроу, которое переводится как «свет». Когда персонажи впервые посмотрят на выступ, прочитайте следующий текст игрокам.

> Эльф с длинными рыжими волосами и рюкзаком сидит на выступе, с которого открывается вид на просторную, наполненную водой пещеру. Одетый в красивейшие одежды, он полощет босые ноги в мутной воде. «Желаете присоединиться ко мне?» – спрашивает он с усмешкой.

Ноги полощет в воде Сладис Вадир – друид высший эльф и член Изумрудного Анклава. Используйте для него характеристики **друида** [druid] из *Бестиария*, но со следующими изменениями:

- Сладис нейтрально-добрый.
- Он обладает тёмное зрением в радиусе 60 футов.
- Он разговаривает на общем, эльфийском и подземном.
- Его наследие фей дает ему преимущество на спасброски против очарования, и его нельзя усыпить магически.
- Он читает свой заговор *фокусы [prestidigitation]* по желанию и использует его для того, чтобы его испачканные одежды выглядели чистыми.

Сладис Вадир всегда чувствовал странное влечение к Подземью, но пришествие демонов помутнило его рассудок. Он убивает и поедает других гуманоидов, которых он встречает, или, как он это называет, «истребляет безнадежных представителей стада для сохранения естественного порядка». Это считается формой бессрочного безумия (см. «Безумие» в главе 8 книги *Руководство Мастера*).

Сладис с радостью составит компанию группе и любезно предложит свои услуги проводника. Он знает, как добраться до Рощи Неверлайт, Грэклстью и Мензоберранзана, но не знает, как попасть в Грейвенхоллоу. Если персонажи пригласят Сладиса сопровождать их, он отблагодарит их, поделившись «едой» (см. «Сокровища»).

Сокровища. В дополнение к его боевому посоху [quarterstaff] и компонентам заклинаний, Сладис носит с собой кремневый нож, покрытый запекшейся кровью, который он использует для того, чтобы резать своих жертв, а также удобный рюкзак Хеварда [Heward's handy haversack], заполненный неприготовленными оторванными конечностями и выпотрошенными органами его жертв – свирфнеблинов, гримлоков, кваготов и дроу.

Награда опытом. Если персонажи исцеляют Сладиса Вадира от его безумия, наградите каждого из них 100 очками опыта. Если он вернется к Мористе Малкин в Гонтлгрим (см. главу 8) живым и здоровым, наградите каждого персонажа 150 очками опыта.

1d. Южный вход и берег

Потайная дверь в Мантол-Дерит находится в тупике тоннеля, выходящего на скалистый берег, окружающий Темное Озеро. Дуэргарские торговцы из Грэклстью используют этот вход. Пароль для открытия этой двери – «groht» – это дварфийское слово, которое переводится как «камень».

Когда персонажи впервые смотрят на берег, прочитайте игрокам следующий текст.

> Кто-то разбил небольшую палатку на этом галечном пляже с видом на обширное подземное озеро. Кроме шума плещущейся о берег воды вы слышите мягкий женский голос, напевающий незнакомую вам песню. Голос исходит из палатки, освещаемой изнутри.

Палатка принадлежит тому, кто в ней находится: женщине человеку по имени Ристия Зав. Ристия – хаотично-добрый **шпион** [spy] Арфистов из Незмэй [Nesme], спустившаяся в Подземье два года назад, чтобы найти Мантол-Дерит и проникнуть в находящийся в нем анклав Жентарима. Она заблудилась в глубинах и не представляет, насколько близко она подобралась к тому, что искала. Она также понятия не имеет о том, как выбраться на поверхность. Страх, одиночество и пришествие демонов свели ее с ума. Теперь она убеждена в том, что все, с кем она встречаются, хотят ее убить. Это считается формой бессрочного безумия (см. «Безумие» в главе 8 книги *Руководство Мастера*).

Ловушки. Ристия установила четыре подпружиненных охотничьих капкана под галькой вокруг ее палатки. Существо, находящееся на расстоянии до 15 футов от палатки может заметить спрятанные ловушки совершив успешную проверку Мудрости (Восприятие) Сл 15. Любое существо, которое подходит к палатке на расстояние 10 футов от нее и не осведомлено о ловушках, наступает на одну из них (см. главу 5, «Снаряжение», в *Книге игрока*, чтобы получить информацию о правилах охотничьих капканов).

Сокровища. В дополнение к ее оружию и ловушкам, Ристия обладает сумкой из шкуры ползающего падальщика, внутри которой десять фунтов съедобных грибов. Кроме того, она носит полный бурдюк и три огненожки (см. «Грибы Подземья» в главе 2), одна из которых уже зажжена.

Награда опытом. Если персонажи исцеляют Ристию от ее безумия, наградите каждого из них 100 очками опыта.

1е. Потайная дверь Жентарима

Пароль для открытия этой двери – «разящее око».

Тоннель, ведущий из Мантол-Дерита, постепенно поднимается вверх, а ветки, ведущие к другим областям Подземья, были заблокированы заклинаниями каменная стена [wall of stone], оставив лишь один путь. На этом пути не водятся монстры, однако женты установили растяжки и нажимные плиты через неравные отрезки расстояния. Они приводят в действие механизмы для обрушения потолков, отравленные дротики и катящиеся шары (см. «Примеры ловушек» в главе 5 книги *Руководство Мастера*). Путь оканчивается в подземном комплексе под руинами наблюдательной башни, с которой открывается вид на реку Сарбрин, что к северу от Вечных Болот. Жентарим расположил стражей по подземелью, чтобы оградить этот путь в Мантол-Дерит от жителей поверхности. Если персонажи найдут эту потайную дверь и используют ее для того, чтобы выбраться обратно в мир поверхности, подготовьте и наполните существами подземелья Жентарима по своему усмотрению.

2. Ров

Этот ров шириной в 20 футов и глубиной в 50 футов пересекает Мантол-Дерит от севера к югу, и на каждом его конце расположены потайные двери (зоны 1b и 1d соответственно). В середине рва находится разрушенная кристальная платформа – древнее магическое устройство, некогда использовавшееся для поднятия караванов в основную пещеру аванпоста и спуска обратно в ров. Теперь она разрушена, а ее магия истрачена.

Дуэргары и дроу пытались совместно заменить кристальный подъемник системой из четырех механических подъемников, по два на каждую сторону разрушенной платформы. Эти подъемники используют магию для того, чтобы приводить в движение лебедки и облегчать нагрузку на механизм. Каждый подъемник спроектирован таким образом, чтобы его было легко использовать, и чтобы оперировать им можно было лишь с помощью нажатия рычага.

Стены рва испещрены множеством поручней и взобраться по ним можно совершив успешную проверку Силы (Атлетика) Сл 10.

3. Основная пещера

Когда персонажи выходят из рва, они обнаруживают, что обычно тихий аванпост погрузился в хаос.

> Ров пересекает огромную пещеру, потолок которой возвышается на 30 футов и держится на природных каменных колоннах. Пламя заклинания вечный огонь [continual flame], прочитанного на каменные фонари, отражается от кристаллов, установленных на стенах и потолке, освещающих бесчисленные фонтаны, водопады, ручьи и бассейны. Вода, капающая со сталактитов на кожаные брезенты, покрывает скопления торговых палаток по обе стороны от рва. Между этими палатками ухоженные сады плесени и грибов, кристальные тротуары и каменные мосты. Тихая красота Мантол-Дерита нарушается звуками битвы, доносящимися с северо-востока, и с этой стороны вы слышите оглушительный удар металла о камень, а также видите паникующего свирфнеблина, убегающего от восьмифутового дуэргара.

Рынки Мантол-Дерита закрылись в тот момент, когда дуэргары напали на свирфнеблинов. Дуэргары убивают любых повстречавшихся им глубинных гномов и пытаются прорваться к хранилищу свирфнеблинов (см. зону 6a).

3а. Западный рынок

Здесь, на западной стороне от рва, расположен рынок дроу и Жентарима. Тем не менее, палатки, ларьки и лавки пустуют, так как торговцы переместились в свои анклавы вместе со своими товарами и животными. Неподалеку течет ручей, пересекаемый двумя каменными мостами, ведущими в анклавы дроу и Жентарима. Глубина ручья составляет 5 футов и течет он из Темного Озера. Его вода непригодна к употреблению.

3в. Восточный рынок

Рынки свирфнеблинов и дуэргаров расположены на восточной стороне от рва. Большинство их палаток и ларьков перевернуты, а разнообразные товары (см. «Сокровища») разбросаны по полу пещеры среди трупов убитых гигантских ящериц и стидеров. Персонажи, приближающиеся к рынку, увидят двух увеличившихся **дуэргаров** [duergar], преследующих пару **глубинных гномов** [deep gnome], прочитавших на себя заклинание *размытый образ [blur]*. Третий невооруженный **глубинный гном** [deep gnome] прячется на видном месте под обломками ларька из зархвуда. Под мышкой он зажал бледный кожаный мешок.

Если персонажи спасут свирфнеблинов с размытыми образами, они узнают о том, что еще больше дуэргаров в данный момент пытаются пробиться в хранилище свирфнеблинов (зона 6b) и о том, что Янту Увещеватель Камня – маг [mage] свирфнеблин – поймали и унесли в хранилище дуэргаров (зона 5b). Свирфнеблины не знают почему дуэргары нарушили мир в Мантол-Дерите. Если дуэргара поймать и допросить, он или она откроет, что Янта украла ценный самоцвет у торговца дуэргара и отказалась его возвращать.

Пиблз. Свирфнеблин, держащий мешок – это Пиблз. Он пришел в Мантол-Дерит чтобы расследовать слухи о бехолдере, живущем здесь. Он утверждает, что интересуется аберрациями, и в частности бехолдерами. Он убедился в том, что бехолдеров в анклавах дуэргаров и свирфнеблинов не водится, однако у него до сих пор не появлялось возможности исследовать анклавы дроу и Жентарима.

Пиблз – помешанный нейтрально-злой слуга Зазакса Глазовщика – бехолдера, охотящегося на других бехолдеров, отбирающего у них глаза и пересаживающего их на свое тело. Пиблз является личным хирургом Зазакса. Убедившись в том, что в Мантол-Дерите есть бехолдер, Пиблз отправится на поиски своего «хозяина», чтобы поделиться с ним этой находкой. Он надеется на то, что персонажи помогут ему попасть в анклав дроу или Жентарима под предлогом того, что он владеет информацией о нападении дуэргаров. Обнаружив бехолдера Лортууна, Пиблз попытается тут же покинуть Мантол-Дерит. Если персонажи будут задерживаться, он разозлится на них и станет убеждать их в том, что он непревзойденный проводник по Подземью, обещая отвести их туда, куда они хотят. Если они примут его предложение, он отведет их к Зазаксу Глазовщику (см. главу 10 для получения подробной информации).

Мешок Пиблза сшит из шкуры кваггота и в нем содержатся пара заточенных кремниевых ножей, катушка ниток из кишок веревочника, тонкая железная игла, два фунта мякоти бочконожки и медная флягу с половиной галлона воды.

Бассейн. Большой бассейн на востоке от рынка наполняется маленькими водопадами, текущими из трещин в потолке пещеры. Вода свежая и ее можно пить. На берегу растет 3к6 водошаров (см. «Грибы Подземья»).

Сокровища. Персонажи, обыскивающие рынок, найдут 2к6 драгоценных камней стоимостью 50 золотых монет каждый, разбросанных повсюду.

4. Анклав дроу

Дроу используют Мантол-Дерит для торговли изысканными и экзотическими товарами, удовлетворяющими их необычные вкусы. Редкие духи, эликсиры, дистиллированная вода и другие алхимические жидкости – типичные их товары, также как простые и необычные магические вещи. Дом Бэнр управляет оборотом товаров, назначая и отстраняя глав делегации, если их эффективность падает.

Сайрак Мейзлор является текущим представителем дроу. Являясь опытным торговцем, она торгует предметами роскоши, изготовленными ремесленниками дроу: драгоценными камнями высокой стоимости, ладаном, предметами искусства, разнообразными магическими сокровищами, а также экзотическими пряностями и напитками, что можно найти лишь в Подземье.

4а. Роща грибов дроу

Здесь дроу культивируют съедобные и ядовитые грибы. В самом сердце рощи грибов растет чахлый зархвуд высотой 20 футов, с толстой ножкой и широкой шляпкой, имеющей форму купола, которая сохраняет сухость пространства под собой. Темные эльфы используют этот гриб как павильон, в котором Сайрак Мейзелор ведет дела с приезжающими торговцами.

Шесть **горгулий** взгромоздившись на естественные уступы наблюдают за рощей грибов. Они нападают на любое существо, не сопровождаемое дроу, приближающееся к двойной двери, ведущей к складу (см. 4b). Стоящие около двойных дверей две **элитные воительницы дроу** (drow elite warrior) делают тоже самое.

Зильчин К'Лептин. Сидящий на скамейке из завархуда под гигантским грибом темный эльф – это **маг дроу** [drow mage] по имени Зильчин К'Лептин. Стажировавшийся в качестве волшебника в Мензоберранзане, «Зильч» был вынужден бежать из города дроу, после того как его заподозрили в краже компонентов для заклинаний. Он не может контролировать его клептоманию, которая является одной из форм постоянного безумия (см. «Безумие» в главе 8 *Руководство Мастера*). Это безумие постигло его задолго до прибытия лордов демонов, и с тех пор оно становится лишь сильнее.

Зильчин К'Лептин

Пиблз

Зильч потерял свою книгу заклинаний во время своего бегства из Мензоберранзана, и неудачная встреча с черным пудингом оставила на нем шрамы от кислоты, покрывающие его левую сторону тела, в том числе и лица. В дополнении к его посоху, который также служит тростью, дроу несет фиолетовую сумку из кожи куо-тоа, которая содержит рукописную карту Подземья на листах из триллимака, материальные компоненты для всех заготовленных заклинаний Зильча и 1к4 + 3 украденных безделушек (определите безделушки по таблице из главы 5 *Книги игрока*). Персонажи могут использовать карту Зильча, чтобы добраться до Мензоберранзана, Грэклстью или Тоннелей Ворлстоун из Мантол-Дерита.

Зильч не знает о том, что спровоцировало дуэргаров напасть на свирфнеблинов, но он знает о том, что торговцы дроу закрыли свое хранилище и ожидают увидеть исход этого всплеска насилия. Если персонажи изъявят желание, Зильч предложит им помощь в том, чтобы пробраться в хранилище дроу.

Если персонажи совершают короткий или продолжительный отдых, и Зильч при этом находится вместе с ними, он попытается украсть что-нибудь у одного определенного случайным образом члена группы. Зильч далеко не самый умелый вор, и ему необходимо совершить успешную проверку Ловкости против пассивной Мудрости (Восприятие) каждого персонажа, в поле зрения которого он находится. Если Зильч выигрывает, он прячет украденную вещь в своей сумке и притворяется невиновным, если его будут спрашивать о пропаже.

Флинк Тандербонк. К каменной колонне на краю грибной рощи прижался трусливый **глубинный гном** [deep gnome] по имени Флинк. Он страдает от формы бессрочного безумия (см. «Безумие» в главе 8 книги *Руководство Мастера*), из-за которого стремится угодить своей госпоже Янте Увещеватель Камня, а также заставляющего его до смерти ее бояться. Он использует свою особенность Каменный камуфляж [Stone Camouflage], чтобы слиться с каменным окружением, опасаясь того, что дроу и горгульи могут напасть на него. Если он увидит персонажей, он в панике побежит по направлению к ним, постоянно говоря об украденном драгоценном камне. Успешная проверка Харизмы (Запугивание или Убеждение) Сл 15 или заклинание умиротворение [calm emotions] заставят Флинка говорить связно, и тогда он расскажет следующую информацию:

- Торгующий элем дуэргар по имени Кримгол Мазгардт просил госпожу Флинка, Янту Увещеватель Камня, оценить стоимость большого черного драгоценного камня. По причинам, которых Флинк не ведает, Янта не хотела отдавать драгоценный камень дуэргару, а предлагала взамен большую сумму золота. Завязалась перепалка.

- Янта доверила драгоценный камень Флинку. Он пришел с ним в анклав дроу, чтобы купить ресницу в смоле [eyelash encased in gum arabic] – компонент для заклинания невидимость [invisibility], зная, что Янта хотела бы, чтобы он это сделал. Прежде чем он мог выполнить это поручение, горгулья выхватила драгоценный камень из рук Флинка. Флинк боится того, что Янта накажет его за потерю драгоценного камня.
- Флинк следит за горгульями, чтобы узнать, куда одна из них унесла драгоценный камень, но этой горгульи нет среди тех, что в настоящий момент охраняют анклав дроу.

4в. Хранилище дроу

Хранилище дроу одновременно является крепостью и резиденцией. На двойные каменные двери, ведущие внутрь, наложено заклинание *волшебный замок [arcane lock]*, и через нее могут проходить лишь Сайрак Мэйзлор и ее элитные воины-стражи.

Персонажи, которые смогут войти, обнаружат, что хранилище занимают две **элитных воительницы дроу** [drow elite warrior], восемнадцать торговцев **дроу** [drow], девять **квагготов** [quaggoth] рабов и шесть **гигантских ящериц** с седлами (используйте характеристики гигантской ездовой ящерицы [giant riding lizard] из главы 8). Потолок хранилища, возвышающийся на 30 футов над полом, сокрыт за толстой паутиной, на которой сидит дюжина **гигантских пауков** [giant spider], лояльных к дроу.

Те, кто населяют хранилище, нападут на группу, если она не находится в сопровождении дроу. Торговцам было дано указание оставаться в хранилище до возвращения Сайрака Мэйзлора. Глава делегации дроу и ее свита отправились в анклав Жентарима (зона 7), чтобы встретиться с представителями Черной Сети в надежде объединиться против непокорных анклавов дуэргаров и свирфнеблинов.

Дроу спят в койках, расположенных ровными рядами, а ценности торговцев хранятся в трех каменных постройках. Дверь в каждую постройку защищена заклинанием *охранные руны [glyph of warding]* (Сл спасброска 14), вызывающих эффект взрывной руны (5к8 урона звуком) в тот момент, когда любое существо, не являющееся дроу, открывает ее.

Сокровища. Каждая постройка для хранения содержит 2к6 кристальных склянок экзотических духов стоимостью 100 золотых монет каждая, 3к6 кристальных бутылок дистиллированных напитков стоимостью 25 золотых монет каждая, 1к4 магических предметов (определяемых броском по Таблице магических предметов А в главе 7 книги *Руководство Мастера*) и 2к6 склянок со слизью ползающего падальщика (carrion crawler mucus) (см. «Яды» в главе 8 книги *Руководство Мастера*). Персонажи также найдут 1к10 х 10 фунтов еды и 1к10 х 5 галлонов воды, хранящейся в каждой постройке.

5. Анклав дуэргаров

Серые дварфы торгуют преимущественно броней и оружием высшего качества, но их анклав также занимается различными изделиями из металла, рудой и необработанными драгоценными камнями. Глава делегации дуэргаров – Галдар Флэгонфист, продающий броню, наконечники стрел, замки, снаряжение для горного дела и кузнечного дела, а также копченую рыбу из Темного озера. Галдар водит дружбу с Кримголом Мазгардтом – серым дварфом, продающим пенистый Темноозерный портер.

5а. Грибная роща дуэргаров

Эту грибную рощу окружает кованый железный забор, в котором дуэргары сделали короткое расстояние между прутьями. В роще содержится множество съедобных грибов и освещена она шестью грибами ночниками (см. «Грибы Подземья» в главе 2). Южный тоннель ведет к двойным каменным дверям.

Грибную рощу охраняют четверо невидимых **дуэргаров** [duergar], нападающих на тех, кто вторгся на эту территорию, оказавшихся в поле их зрения. Еще четыре **дуэргара** [duergar] стоят перед двойными каменными дверьми, готовые атаковать любых не-дуэргаров, которых увидят.

5в. Хранилище дуэргаров

Двойные каменные двери, ведущие в хранилище, открыты настежь, и через них видно грубое помещение высотой в 40 футов, в котором находятся тридцать торговцев **дуэргаров** [duergar] и двенадцать **самцов стидеров** [male steeder] (см. приложение С), используемых в качестве вьючных животных. Эти дуэргары не настроены сражаться, предпочитая переговорить с незваными гостями, и могут поделиться следующей информацией:

- Маг свирфнеблин украла драгоценный камень у дуэргара торговца элем по имени Кримгол Мазгардт. Кримгол – хороший друг главы делегации дуэргаров в Мантол-Дерите – Галдара Флэгонфиста.
- Когда маг свирфнеблин отказалась вернуть украденный драгоценный камень, Флэгонфист отправил невидимого дуэргара в анклав свирфнеблинов, чтобы поймать ее и привести к нему на допрос.
- Остальные свирфнеблины пытались освободить мага, и эта попытка стала первым из нескольких вооруженных столкновений. Затем Флэгонфист послал своих стражников дуэргаров штурмовать соседний анклав и уничтожить глубинных гномов.

Двадцатифутовое в высоту здание расположено в северо-восточном углу хранилища. В этом незапертом здании Галдар Флэгонфист и Кримгол Мазгардт (два **дуэргара** [duergar] мужчины) допрашивают Янту Увещеватель Камня – безоружную женщину **глубинного гнома** [deep gnome], страдающую от формы бессрочного безумия (см. «Безумие» в главе 8 книги *Руководство Мастера*), заставляющей ее лгать, даже если это может повредить ей или кому-либо другому. Дуэргары одели ее в робу со вшитыми в нее драгоценными камнями (см. «Сокровища» ниже) и подвесили ее над «питомцем» Галдара – голодным **зорном** [xorn]. Галдар схватывает веревку, на которой она подвешена, и угрожает, что скормит ее ксорну, если она не скажет, где находится украденный ей у Кримгола драгоценный камень.

Янта Увещеватель Камня. Янта – лидер Анклава Каменного Сердца, расположенного в Блингденстоуне (см. главу 6). Она связана веревкой и твердит тщательно продуманную ложь о том, как дроу наложили за нее заклятие очарования и забрали драгоценный камень Кримгола. Ее параметр Интеллекта составляет 16 (+3), а также она обладает следующими особенностями:

Использование заклинаний. Янта – заклинатель 5-го уровня. Ее способность к чтению заклинаний основана на Интеллекте (Сл спасброска против заклинаний 13). У нее подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): *танцующие огоньки [dancing lights], друзья [friends], починка [mending], фокусы [prestidigitation]*
1 уровень (4 ячейки): *понимание языков [comprehend languages], обнаружение магии [detect magic], Тензеров парящий диск [Tenser's floating disk]*
2 уровень (3 ячейки): *обнаружение мыслей [detect thoughts] удержание личности [hold person]*
3 уровень (2 ячейки): *послание [sending]*

Сокровища. Постройка для хранения содержит 1к10 x 10 фунтов еды, 1к10 x 5 галлонов воды, тридцать бочек из зархвуда с Темноозерным Портером стоимостью 50 золотых монет каждая и множество качественных металлических изделий:

- 2к6 боевых топоров [battleaxe]
- 2к6 глеф [glaive]
- 2к6 копий [lance]
- 2к6 длинных мечей [longsword]
- 2к6 моргенштернов [morningstar]
- 2к6 боевых кирок [war pick]
- 2к6 боевых молотов [warhammer]
- 1к6 полулат [half-plate]
- 1к6 кольчужных доспехов [chainmail]
- 1к6 наборных доспехов [splint mail]
- 1к6 латных доспехов [plate mail]

В углу постройки для хранения стоит железный сейф. Этот сейф весит 1000 фунтов, он заперт и содержит 1к4 магических предмета (определяемых броском по Таблице магических предметов B в главе 7 книги *Руководство Мастера*). Галдар знает комбинацию для открытия сейфа, и без нее сейф можно открыть лишь заклинанием открывание [knock] или похожей магией.

Роба Янты со вшитыми драгоценными камнями стоит 750 золотых монет.

Развитие событий. Если персонажи исцеляют Янту от ее безумия, она признается, что отдала черный драгоценный камень Кримгола своему подмастерью Флинку Тандербонку. Она не знает о том, где Флинк находится в данный момент, однако может использовать заклинание послание [sending], чтобы связаться с ним, и таким образом узнать о том, что он «попал в ловушку» в анклаве дроу (зона 4). После чего она попросит персонажей спасти его.

Избавление Янты от безумия не успокоит ни Галдара, ни Кримгола. Персонажи могут умиротворить Кримгола лишь найдя камень и вернув ему. Если он и его питомец ксорн пали в бою, Галдара можно убедить отозвать дуэргаров, осаждающих анклав свирфнеблинов (см. зону 6a).

Награда опытом. Если персонажи спасают Янту, наградите каждого из них 100 очками опыта. Если они исцелят ее безумие, наградите дополнительно 150 очками опыта каждого персонажа.

6. Анклав свирфнеблинов

Глубинные гномы пытаются использовать любую возможность для того, чтобы монополизировать рынок тех товаров, дефицит которых испытывают их конкуренты. Гэббл Дрипскиллет – глава делегации свирфнеблинов – продавала соль, драгоценные камни и редкие минералы в своем ларьке на восточном рынке (зона 3b), однако она и несколько других свирфнеблинов-торговцев были вынуждены отступить в свое хранилище (зона 6b) во время нападения дуэргаров.

6a. Грибная роща свирфнеблинов

Грибная роща в анклаве глубинных гномов осталась без ухода. Теперь же в ней находится дюжина тел мертвых свирфнеблинов, убитых дуэргарами.

В северо-восточной стене стоят двойные каменные двери, забаррикадированные свирфнеблинами изнутри. Четверо увеличенных **дуэргаров** с боевыми кирками пытаются прорваться в здание, и лишь вопрос времени, когда они раскрошат эти двери. Еще восемь невидимых **дуэргаров** стоят рядом, готовые штурмовать хранилище свирфнеблинов, как только двери будут сломаны.

Сокровища. У всех мертвых свирфнеблинов есть по мешочку, каждый из которых содержит 1к4 драгоценных камней стоимостью 50 золотых монет каждый.

Помимо различных съедобных грибов, в роще свирфнеблинов произрастают следующие экзотические грибы (описанные в разделе «Грибы Подземья» в главе 2):

- 2к6 бочконожек
- 3к6 синешляпников
- 3к6 носов Нилхогга
- 2к6 языков безумия
- 2к6 огненожек
- 2к6 триллимаков

6в. Хранилище свирфнеблинов

Двадцать два **глубинных гнома** [deep gnome], включая Габбла Дрипскиллета, прячутся в этом помещении, формой представляющем собой куб. Высота его составляет 100 футов, а в стенах находятся ниши, которые служат жилищами и складскими помещениями. Левитирующие кристальные платформы, размещенные по хранилищу, позволяют глубинным гномам достигать этих отделений. Каждая кристальная платформа может двигаться вверх, вниз и из стороны в сторону по команде, но лишь глубинные гномы знают кодовые слова для их активации.

Большинство свирфнеблинов отступили в свои жилые ниши. Гэббл Дрипскиллет – единственная, кто находится внизу, готовая вести переговоры с любым прорвавшимся через двери. Если персонажи разберутся с дуэргарами, Гэббл будет признательна и предложит им награду (см. «Сокровища» ниже).

Гэббл не знает о том, что заставило дуэргаров напасть на ее анклав, но она дружит с Янтой Увещеватель Камня и хотела бы, чтобы она вернулась живой и здоровой.

Сокровища. По всему хранилищу складируются шестьдесят десятифунтовых мешков с солью стоимостью 5 золотых монет каждый, тридцать мешков с драгоценными минералами стоимостью 25 золотых монет каждый, двадцать четыре драгоценных камня кварца стоимостью 50 золотых монет каждый, дюжина аметистов стоимостью 100 золотых монет каждый и шесть хризолитов стоимостью 500 золотых монет каждый.

В юго-восточной стене спрятан потайной отсек. Для того, чтобы его обнаружить, потребуется успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 19. Отсек содержит 1к4 магических вещей (определяемых броском по Таблице магических предметов С в главе 7 книги *Руководство Мастера*).

Гэббл хранит кристальный ящик в своей нише. Ящик стоит 100 золотых монет и содержит черный кулон с сапфиром на серебряной цепочке стоимостью 5 000 золотых монет. Она предлагает кулон в качестве награды персонажам за спасение ее анклава.

7. Анклав Жентарима

Жентарим извлекает огромную прибыль в Мантол-Дерите, привозя продукты, которые невозможно добыть в Подземье. Такие безобидные товары, как сахар и свежие специи, пользуются здесь высоким спросом. Жители поверхности торгуют в основном сырьем, включая древесину, высококачественную ткань и кожу, а также поставляют запасы парфюмерии, алкогольные напитки, кондитерские изделия, бумагу и одежду, изготовленную ремесленниками поверхности из материалов с поверхности. Человек по имени Газрим ДуЛок возглавляет анклав Жентарима в Мантол-Дерите, и также является ключом к нахождению библиотеки Грейвенхоллоу.

7а. Лагерь Жентарима

Жентаримские торговцы вырубили подавляющую часть грибной рощи у входа в их склад, сохранив лишь небольшую часть сада в качестве украшения. На этом месте они возвели огромный павильон и несколько маленьких палаток. Вода, капая с потолка и стекая с палаток, образует вокруг многочисленной лужи. Газрим ДуЛок ведет свою торговлю в павильоне, в то время как палатки снаружи отведены для 15 торговцев Черной сети (все люди **обыватели** [commoner]).

Горгулья [gargoyle], затронутая безумием камня Фраз-Урб'луу, взгромоздилась на выступ с видом на павильон. Персонажи со значением пассивной Мудрости (Восприятия) равным 13 или выше могут обнаружить её. Она ждет, когда Кинайел Драа'гиир, ее «истинная любовь», выйдет из павильона. Внутри павильона четыре дроу: Сайрак Мейзлор (**маг дроу** [drow mage] и главный переговорщик от анклава дроу), две **элитные воительницы дроу** [drow elite warrior], и дроу **наемная убийца** [assassin], выдающая себя за еще одного элитного воина. Эта убийца, Кинайел Драа'гиир, держит при себе камень Фраз-Урб'луу. Она также обладает Наследием фей [Fey Ancestry], Врожденным колдовством [Innate Spellcasting] и Чувствительностью к солнечному свету [Sunlight Sensitivity] – чертами, присущими элитным воинам дроу. Эти темные эльфы ожидают прибытия Газрима ДуЛока. Стол, стоящий посереди павильона, заставлен едой и вином, однако дроу не притрагиваются к яствам.

Развитие событий. Если персонажи держат дистанцию и следят за анклавом Жентарима в течение нескольких минут, Газрим ДуЛок, Лортуун и шесть людей-**головорезов** [thug] появляются из ближайшего склада, чтобы встретиться с делегацией дроу. До того, как Сайрак начнет вести переговоры об альянсе, Кинайел нападает на бехолдера. Если персонажи не вмешиваются, Кинайел сбегает с 19 очками здоровья. Все остальные погибают во время перекрестного огня.

Если персонажи встретятся с дроу до того, как прибудут Газрим и Лортуун, Сайрак прикажет им немедленно уйти. Если они откажутся, она и ее воительницы нападут, и в это время Кинайел прорежет заднюю стенку павильона своим мечом и найдет укрытие до появления бехолдера. Если персонажи станут преследовать Кинайел, горгулья нападает на них, защищая дроу. Газрим и его окружение прибывают спустя 1к4 + 2 раундов после начала сражения.

Кинайел была вынуждена позорно бежать из Мензоберранзана после неудачной попытки уничтожения конкурента из своего дома. Драгоценный камень Фраз-Урб'луу наделил ее формой бессрочного безумия (см. «Безумие» в главе 8 книги *Руководство Мастера*). Она решила, что горгулья, которая дала ей драгоценный камень – это посланник из дома Драа'гиир, и что убийство Лортууна сможет вернуть ее из изгнания.

7в. Хранилище Жентарима

Двойные двери, ведущие в хранилище Жентарима, сделаны из толстого зархвуда и обиты железом. Окошко в форме щели, расположенное на уровне человеческих глаз, позволяет двум людям **ветеранам** [veteran], стоящим за дверьми, осматривать через нее пещеру. Они не откроют двери незнакомцам без распоряжения Газрима ДуЛока. Двери заперты изнутри. Их КД составляет 15, хиты – 80, а порог урона – 10. Они также могут быть выбиты с помощью успешной проверки Силы Сл 25.

В хранилище Жентарима находится дюжина железных камер хранения, наполненных тщательно рассортированными товарами.

Еще две камеры служат в качестве жилых помещений для Газрима ДуЛока (человек **дворянин** [noble]) и его охраны. Десять людей **головорезов** [thug] (минус убитые в зоне 7a) спят на своих койках, но быстро встают в том случае, если хранилище подвергается нападению.

Лортуун, изувеченный **бехолдер**, также охраняет хранилище. Много лет назад Лортуун ввязался в страшное сражение с бехиром и потерял четыре своих глаза. Его сферическое тело испещрено шрамами от когтей бехира и дыхательного оружия. У Лортууна характеристики обычного бехолдера, за исключением того, что он лишен способности стрелять лучами сна, окаменения, дезинтеграции и смерти. Нынешний уровень опасности бехолдера составляет 9 (5 000 опыта).

Газрим и Лортуун служат Жентариму, но они редко видятся лицом-к-лицу. Они ссорятся и оскорбляют друг друга как старая супружеская пара, и лишь общая приверженность к Черной Сети удерживает их от того, чтобы обратиться друг против друга.

Газрим, рожденный в богатой семье, обладает льстивым поведением, свойственным аристократам Амна, а также язвительным чувством юмора, который помогает ему разбираться с напряженными ситуациями. Он не боится хорошей драки, но не станет нападать на противника, превосходящего его по силе. Если он узнает о том, что персонажи заодно с Черной Сетью, он предложит им еду, вино и все, что им может потребоваться для выполнения их миссии (см. «Сокровища»).

Камера Газрима. Дверь в камеру закрыта, а единственный ключ для нее находится у Газрима. Кроме удобной кровати в комнате Газрима есть коллекция крошечных уродливых существ в стеклянных банках.

Потайная дверь. За потайной дверью, находящейся в западной стене, находится широкий тоннель (зона 1e). Тайная дверь открывается очень шумно, оповещая об этом всех, кто находится в хранилище.

Камеры хранения. Содержимое двенадцати камер хранения указано ниже:

В **камере 1** содержатся припасы жентов. Среди них 2к10 x 10 фунтов еды в виде вяленого мяса, выщипанных цыплят, свежих фруктов и овощей, а также буханок хлеба. Кроме того, в ней лежит шесть бочек вина стоимостью 50 золотых монет каждая.

В **камере 2** содержатся 1к10 рюкзаков, 2к10 спальников, 2к10 одеял, 2к6 комплектов для лазания и 2к6 комплектов целителя.

В **камере 3** содержатся 3к6 фляг с маслом, 3к6 мотков пятидесятифутовых веревок, 3к6 крюков-кошек и 3к6 трутниц.

В **камере 4** содержится пять ящиков, в каждом из которых лежит 1к20 дневных рационов.

В **камере 5** содержится 2к10 пустых стеклянных бутылок, 2к6 контейнеров для свитков, 2к10 медных кружек, 2к10 железных кастрюлек, 2к10 пустых мешков и 2к10 пустых бурдюков.

В **камере 6** содержатся 2к10 пустых деревянных сундуков, обитых железом, и 2к10 замков с ключами.

В **камере 7** содержится 2к6 чернильниц, 3к13 листов пергамента, 3к6 ящиков со свечами (по 12 свечей в каждом) и 2к6 писчих перьев.

В **камере 8** содержится 3к6 ломиков, 3к6 молотков и 3к6 шахтерских кирок.

Камера 9 заперта, и единственный ключ от нее находится у Газрима ДуЛока. Кроме того, замок также оснащен ловушкой с ядовитой иглой (см. «Примеры ловушек» в главе 5 книги *Руководство Мастера*). В камере содержатся 250 платиновых монет, 1800 золотых монет, 3300 серебряных монет, 6000 медных монет и тридцать разнообразных драгоценных камней стоимостью 100 золотых монет каждый.

Кинайел Драа'гиир

Газрим ДуЛок

В **камере 10** содержатся 3к6 банок со специями стоимостью 10 золотых монет каждая, 2к6 мешочков корицы, каждый из которых весом в 10 фунтов и стоимостью 20 золотых монет, а также 3к6 коробок с мылом (12 кусков мыла в каждом ящике).

В **камере 11** четыре деревянных курятника, в каждом из которых 1к6 + 1 живых кур. Мешки с куриным кормом хранятся на полках над курятниками.

Камера 12 в данный момент пуста.

Сокровища. Газрим носит ключ, открывающий камеру 9. Кроме того, он носит кольцо со звездным рубином (стоимостью 1000 золотых монет). Заклинание обнаружение магии [detect magic] позволит определить, что драгоценный камень излучает слабую ауру магия школы прорицания. Центр драгоценного камня в форме звезды – это магический компас, направляющий своего носителя по наиболее безопасному и наиболее короткому пути к Грейвенхоллоу. Газрим осведомлен о свойствах кольца и отдаст его персонажам, если те скажут, что направляются туда.

Покидая Мантол-Дерит

Если Газрим ДуЛок умрет, персонажи могут снять кольцо с его руки и использовать его для того, чтобы найти путь в Грейвенхоллоу.

Если персонажи сделают вывод, что драгоценный камень Кинайел принес хаос в Мантол-Дерит и оповестят об этом глав делегаций, те, кто остались живы, в качестве благодарности поделятся неутешительными вестями из их родных поселений – соответственно Блингденстоуна, Грэклстью и Мензоберранзана (см. главу 10, «Спуск в недра»).

Последующие встречи

В том случае, если Сладис Вадир (см. зону 1c), Пиблз (см. зону 3b) или Зильчин К'Лептин (зона 4a) присоединились к группе, могут последовать определенные встречи в окрестностях Мантол-Дерита, как указано ниже.

Ловец кузнечиков

Если Зильчин К'Лептин уходит из Мантол-Дерита вместе с группой, он будет настаивать на посещении близлежащей пещеры, чтобы добраться до своего тайника с зельями.

Глаза бехолдеров

Если Лортуун убит, 1к4 его глаз останутся невредимыми. Если свирфнеблин Пиблз окажется рядом с останками бехолдера, он использует кремниевый нож, чтобы отрезать уцелевшие глаза, после чего положит их в свою сумку, чтобы доставить их Зазаксу Глазовщику (см. «Последующие встречи»).

Пещера Зильча расположена в дне пути на запад от Мантол-Дерита, по тому же маршруту, по которому персонажи должны добраться до Грейвенхоллоу. Пещера кишит летучими мышами и десятками гигантских пещерных кузнечиков альбиносов, питающихся гуано летучих мышей. Эти кузнечики по размерам сравнимы с полуросликами, но безвредны. Беспечный **куо-тоа** [kuo-toa] по имени Огалоп пытается ловить здесь гигантских кузнечиков в самодельную сеть. Завидев других посетителей пещеры, Огалоп помашет им рукой и продолжит свою охоту. Он не представляет угрозы и не заинтересован во вступлении в группу. Этот куо-тоа живет в Слубладопе, однако пребывает в блаженном неведении о недавно произошедших там событиях.

Сокровища. На тридцатифутовом уступе, с которого открывается вид на пещеру, находится старое гнездо грика. Там спрятаны три зелья живучести [potion of vitality]. Чтобы взобраться на уступ потребуется успешная проверка Силы (Атлетика) Сл 10.

Зверинец Амарит

Если Сладис Вадир присоединился к группе и все еще находится с ними, когда персонажи покидают Мантол-Дерит, он предложит провести их к пещере, находящейся приблизительно в восьми днях пути на запад от Мантол-Дерита, по пути к Грейвенхоллоу. Сладис будет уверять, что эта пещера служит домом для другого члена Изумрудного анклава – дварфийке по имени Амарит Коппервейн. Эти новости заинтересуют персонажей, ищущих Амарит по просьбе Мористы Малкин (см. главу 8).

Амарит Коппервейн – щитовая дварфийка **ветеран** [veteran] со следующими изменениями характеристик:

- Амарит нейтрально-доброго мировоззрения.
- Она обладает тёмное зрением в радиусе 60 футов.
- Дварфийская устойчивость Амарит дает ей преимущество на спасброски против яда и сопротивление к урону ядом.
- Она носит боевой молот [warhammer] вместо длинного меча [longsword] (дробящий урон 1к8 + 3 при попадании или дробящий урон 1к10 + 3 при использовании оружия в двух руках).

В пещере Амарит десятки сталагмитов, которые были опустошены и оснащены железными прутьями, чтобы служить в качестве клеток для монстров. В трех из этих клеток заперты **ржавник** [rust monster], **крылатый кобольд** [winged kobold] и **огненная змея** [fire snake]. Амарит взимает с каждого по 3 медных монеты за экскурсию по своему «зверинцу».

Если персонажи попросят Амарит присоединиться к ним, она соберет свои вещи и с легкостью согласится, сетуя, что «содержать зверинец – это тяжко!» Среди ее снаряжения рюкзак, спальник, фонарь без масла, трутница, кастрюлька, рацион на десять дней (съедобные грибы), мешочек с 3 медными монетами, пятидесятифутовый моток пеньковой веревки с крюком-кошкой, привязанным к одному ее концу, сеть, шахтерская кирка и десятифутовый шест.

Зазакс Глазовщик

Если Пиблз или персонажи соберут глаза Лортууна (см. блок «Глаза бехолдеров»), Пиблз попросит персонажей, чтобы они взяли его с собой, когда те будут уходить из Мантол-Дерита. Спустя десять дней путешествия Пиблз настоятельно попросит персонажей отклониться от своего маршрута, уверяя, что они находятся в опасной близости от гнезда лиловых червей. Пиблз лжет для того, чтобы предложить альтернативный маршрут. Если персонажи сделают этот крюк, Пиблз приведет их в пещеру Зазакса Глазовщика – ужасающего **бехолдера**, убивающего своих сородичей и прививающего их глаза к своему телу. Пиблз будет следовать в пещеру Зазакса вне зависимости от того, последуют ли за ним персонажи или нет.

Пещера Зазакса высотой в 30 футов и ничем не примечательна, кроме впадины шириной в 20 футов и глубиной в 100 футов в центре пола. Прибыв туда, Пиблз воскликнет: «Хозяин! Я вернулся!» Мгновение спустя, Зазакс поднимется из впадины. У Зазакса есть восемь чужих глаз, привитых к его телу, и всего получается восемнадцать, но он не может стрелять из чужих глаз лучами. Если персонажи заберут хотя-бы один глаз Лорзууна, Пиблз потребует немедленно их отдать. Вне зависимости от того, сделают ли они это, Зазакс впадет в ярость и атакует их. Как Зазакс, так и Пиблз, будут сражаться до смерти.

Сокровища. На дне впадины бехолдера, под грудой осколков окаменелых врагов, лежит длинный меч [longsword] *язык пламени [flame tongue]*. Разгребание завалов потребует успешной проверки Силы (Атлетика) Сл 10.

Амарит Коппервейн

Огалоп

Зазакс Глазовщик

Глава 10: Спуск в недра

Выжив в Мантол-Дерите и получив кольцо Газрим ДуЛока, искатели приключений и их союзники продолжают путь по Подземью. И на этот раз не в качестве сбежавших заключенных, ищущих выход, а как лидеры экспедиции, готовые бросить вызов любой напасти Подземья.

Большая часть этой серединной части приключения произвольна, и в основном зависит от решений и тактики персонажей. Первоначально основным пунктом назначения искателей приключений является легендарная библиотека Грейвенхоллоу (см. главу 11), где они получат информацию, которая, вероятно, приведет их в Башню Арадж, дом таинственного дроу-архимага Визерана ДеВира [Vizeran DeVir]. Однако, герои вольны исследовать и посещать разные места (а также открыть все их секреты) до или после посещения Грейвенхоллоу.

События, описанные в главах с 13 по 16, могут быть расставлены в разном порядке в различных местах этой части приключения, в то время как персонажи изучают новые угрозы, возникшие в Подземье, ищут новых союзников и информацию, чтобы в конечном счете разработать план и положить конец угрозе лордов демонов.

Повышение уровня персонажей по ходу этого раздела приключения крайне важно. Путешествие из Мантол-Дерита в Грейвенхоллоу должно включать определенное количество встреч и испытаний для персонажей, чтобы к тому моменту, как они посетят библиотеку каменных гигантов, у них уже был 10 уровень. Пока персонажи перемещаются между локациями, совершайте проверки на случайные встречи в обычном порядке (см. главу 2), но изменяйте существ на тех, что представлены в этой главе. В идеале, персонажи должны достичь 14 уровня к тому моменту, когда испортят свадьбу Заггтмой (глава 16 “Зловонная свадьба”), и 15 уровня к решающей битве против лордов демонов (смотри главу 17 “Против лордов демонов”).

Попутчики

Изначально, персонажи отправились в Подземье небольшой группой, но, возможно, к ним присоединилось несколько пленников из Велкинвильва и другие союзники, встреченные ими по пути. Сейчас же они возвращаются во главе группы союзников, которые могут численно превосходить персонажей четыре к одному, в зависимости от того, сколько НИП было завербовано в Гонтлгриме (см. главу 8). Это изменяет некоторые из условий, описанных в «Путешествие в Подземье» в главе 2.

Сражения больших групп

Во время битв между большими группами существ, будь то союзники героев или их враги, вы можете использовать рекомендации из раздела "Управление толпами" главы 8 книги *Руководство Мастера*. В некоторых случаях вы можете просто соотнести сил с обеих сторон, и предположить, что они нейтрализуют друг друга – к примеру, группа щитовых дварфов сражается на стороне персонажей против банды орков. Проигравшая схватку сторона будет полностью уничтожена, а победившая понесет минимальные потери – от 10 до 50% – в зависимости от того, насколько трудным вы оценили этот бой.

После Гонтлгрима приключение более-менее линейное, состоит в подготовке к финальному сражению, и предполагает, что персонажи навестят город дроу в главе 15, затем пойдут к Аромикосу в главе 16, а затем пойдут обратно в Мензоберранзан. Возможно лучше провести Зловонную Свадьбу до первого визита в Мензоберранзан. Так развитие событий может получиться более плавным, потому что не надо будет второй раз возвращаться в опасный город, а затем третий раз идти туда сражаться с архидемонами. После Гонтлгрима отсутствуют четкие советы по продвижению персонажей, выше приведены только намётки. Вот некоторые предложения относительно того, как они могут получать уровни:

- Гонтлгрим - уровень 8
- Мантол Дерит - уровень 9 по его окончании
- Грейвенхоллоу
- Башня возмездия
- Вормрайтингс - уровень 10 после садка червяков и уровень 11 после Обширного Обливиума
- Лабиринт - уровень 12 после Йеногу или использования Ядра
- Зловонная Свадьба - уровень 13 после битвы с Заггтмой и Джуиблексом
- Город Пауков - уровень 14 после установки темного сердца
- Финальная битва

Вышеописанное предполагает, что персонажи станут 15 уровня уже после финальной битвы. Партия 4 или более персонажей 14 уровня уже и так очень серьезный противник, так что нет особой необходимости делать ее 15 уровня до финальной битвы. Хорошо составленная партия 11 уровня может иметь неплохие шансы победить Йеногу в Лабиринте. На 13 уровне они могут сразиться с Заггтмой во сне и после этого сразиться и даже победить Джуиблекса. Это создаст ощущение великого свершения и эпичности.

Построение

В туннелях и проходах Подземья не так уж и просто провести большие группы НИП. Когда персонажи выдвигаются, игроки описывают, как двигается их экспедиция – в одну шеренгу, в колонну по двое, или разомкнутым строем по всей местности. Также, спросите игроков, отправлен ли кто-нибудь из НИП на разведку, или в арьергард (см. «Разведка» ниже) или большая группа постоянно держится вместе.

Построение влияет на то, где и как могут происходить различные встречи, особенно когда персонажи двигаются в одну шеренгу или в колонну по двое. Угроза приближается сверху, снизу, или с фланга, способная нанести удар в центр большой группы, что затрудняет персонажам возможность добраться до нее с обоих концов отряда. Кроме того, заклинатели должны постоянно знать о расположении союзников вокруг них, особенно когда произносят заклинания по площади, жертвами которых могут стать не только враги.

При крупных столкновениях вот примеры как могут развиваться события:

- Разведывательный отряд замечает опасность и сообщает своему командиру. Тот решает сообщить персонажам, которые приходят в авангард и вступают в сражение с врагом. Возможна инструкция, при которой солдаты никогда не дерутся с определенными врагами, например, демонами, сами, и всегда вовлекают персонажей.
- Разведывательный отряд замечает угрозу и вступает в бой сам, но сила врага оказывается слишком велика либо к нему прибывает подкрепление, и отряд посылает срочного посланника к персонажам за помощью. Те, прибыв на место, обнаруживают, что сильные воины, такие как ветераны или головорезы, сдерживают врага до подхода персонажей, тем временем несколько воинов может уже валяться на полу без сознания.
- Разведывательный отряд не замечает угрозу и основной отряд попадает в засаду. Вне зависимости от уровня угрозы к персонажам посылается посыльный и они прибывают на место поучаствовать в схватке либо увидеть что основной отряд справляется с угрозой сам.
- Все вышеописанное позволяет придать важности персонажам и избавить их от огромного количества столкновений, так что они дерутся только с серьезной опасностью, которая попадается раз в 3-4 дня. Разделение сил на отряды также устраняет необходимость контролировать в бою всех 30 НИП, так как в схватке будет присутствовать только разведывательный отряд, основной отряд или замыкающий отряд. Так как и каждый из них довольно велик, в бою вы можете решить что отряд должен по умолчанию отойти на оборонительные позиции и прикрывать персонажей дистанционными атаками арбалетов или луков на инициативу ноль. НИП при этом могут вступить в бой, если дела у персонажей пойдут плоховато.
- В целях дальнейшей экономии времени не откидывайте атаки и повреждения, просто предположите, что в каждом раунде стрелки наносят 15-20 урона и распределите это между врагами, которых могут видеть стрелки
- Если у врагов сопротивляемость урону или очень высокий КД, уполовиньте количество повреждений. Если враги слабо бронированные, то увеличьте. Все это с одной стороны ускорит бой, а с другой сделает отряд небесполезным для персонажей.

К этому моменту для персонажей представляют опасность немногие из приведенных в главе 2 столкновения, поэтому рекомендуется заготовить несколько дополнительных, типа сильного отряда дроу, засады орков с ловушками, атака стаи гноллов и так далее.

Не забывайте использовать небоевые столкновения, они позволят разнообразить игру, дают возможности для отыгрыша и позволяют проиллюстрировать участие в отряде необычных персонажей, например клерик может сохранить испорченную еду заклинанием, а паладин может излечить от болезни.

В этой части приключения очень много перемещений пешком. В определенный момент персонажам может стать доступна телепортация, но эффекты фэрзресс могут препятствовать ей. Тем не менее для ускорения игры вы можете разрешить телепортацию хотя бы в те места, где персонажи уже побывали.

Если у персонажей нет доступа к телепортации, вы можете поместить шлем телепортации в Мантол-Дерите в склад Газрима ДуЛока.

Темп путешествия

Темп путешествия по Подземью остается таким же, как в главе 2, и герои, передвигаясь с большой группой не замедляют её. Несмотря на то, что часть экспедиции передвигаются на гигантских ящерицах, они двигаются со скоростью остальных членов группы, если они только не идут впереди.

Как отмечалось в главе 2, при быстром темпе персонажам сложнее обнаружить засаду или интересный предмет, а также искать пищу. Медленный темп повышает шанс нахождения пищи. Однако, даже во время медленного темпа, персонажи и НИП не могут использовать скрытность, так как их группа слишком большая, чтобы оставаться незамеченными. Скрытность возможна только для небольшой группы разведчиков, путешествующей впереди основных сил (см. «Разведка»).

Поиск пути

Во время путешествия в составе большой группы, персонажи тратят меньше времени на поиск пути, чем после побега из Велкинвильва. Благодаря своим знаниям, знаниям своих союзников, а также картам и другой информации, полученной в Гонтлгриме или где-либо еще, персонажи и другие члены разросшейся группы получают преимущество на проверки Мудрости (Выживание), направленные на то, чтобы не заблудиться (см. главу 5, «Окружающая среда», в книге *Руководство Мастера*).

Разведка

Часть разросшейся группы может отделиться и передвигаться на некотором расстоянии впереди, чтобы искать верный путь и высматривать потенциальные угрозы. Маленькая группа может выступить и как арьергард, наблюдая за угрозами, находящимися за пределами отряда, пока он передвигается. НИП по желанию игрока могут выступать как разведчики или как члены арьергарда. Некоторые из искателей приключений могут сделать такой же выбор.

Маленькая группа разведчиков может использовать скрытность, чтобы передвигаться незамеченными. Если во время путешествия происходит случайная встреча, персонажи из группы разведчиков, обнаружившие её первыми, могут избежать этой встречи или самостоятельно попытаться разобраться с ней. Если персонажи группы разведки остались незамеченными при возникновении встречи, они могут отступить к основным силам, чтобы предупредить других персонажей. В том случае, если случайная встреча не была замечена разведчиками, существа из встречи могут затаиться, чтобы потом внезапно напасть на основную группу из засады.

Командование

Теперь искатели приключений не просто алкоголики-смертники, они сами командуют верным отрядом НИП-алкоголиков-смертников. Кроме той пользы, которую персонажи получат от этого союза, персонажам выпадет обязанность принять на себя роль лидеров, поскольку они имеют дело с союзниками, что могут не испытывать доверия и уважения не только к персонажам, но и друг к другу. Наряду с непредсказуемым влиянием демонического безумия, добавьте к опасностям Подземья ряд проблем, с которыми персонажам предстоит встретиться.

Особенности характеров

Пусть персонажи и объединили НИП под своим началом, многие из них принадлежат к разным фракциям, и старые обиды не так-то и легко забыть. В такой большой группе могут возникнуть межличностные конфликты, поэтому искателям приключений можно посоветовать предотвращать потенциальные проблемы. Например, отправляя войска Альянса Лордов на разведку, и оставляя наемников Жентарима возле себя, они с большей вероятностью смогут предотвратить схватки между представителями этих фракций.

Сердце тьмы

В этой части кампании персонажи будут скорее приближаться к лордам демонов и их влиянию, чем отдаляться от них, а Подземье будет все глубже опускаться в бездну безумия и хаоса. Персонажи будут совершать спасброски против приобретения уровней безумия, как указано в различных встречах или когда это покажется вам уместным. (См главу 2 этого приключения для получения подробностей о безумии.)

НИП, следующие за героями, так же уязвимы для демонического безумия. Однако, вместо совершения спасбросков и отслеживания уровня безумия для каждого из НИП используйте таблицу случайных встреч из этой главы, чтобы определить, когда именно проявится безумие у НИП.

Когда НИП станут подвержены безумию, используйте не только его игромеханические эффекты, но и создавайте вполне реальные сложности для искателей приключений. К примеру, если таблица случайных событий показала, что один из членов отряда подвергся долгосрочному безумию, то вы можете наделить этого НИП тяжелой паранойей. В дополнение к эффекту проверок Мудрости и Харизмы этот НИП может решить, что герои на самом деле являются агентами лордов демонов и ведут отряд к гибели.

Верность

То, что искатели приключений управляют увеличенной группой, дает возможность использовать опциональное правило верности из главы 4, “Создание персонажей Мастера”, книги *Руководство Мастера*. Вы можете отслеживать очки верности группы НИП, например, если они относятся к одной фракции, вместо отслеживания НИП по отдельности. Персонажи должны поддерживать баланс между целями и привязанностями их союзников в целях сохранения и укрепления их верности.

Провизия

Фракции в Гонтлгриме проследили за тем, что экспедиция была снабжена всей необходимой провизией. Как прекрасно знают герои, в Подземье довольно трудно найти пищу и воду, и все запасы должны находиться под контролем и охраной.

Если силам экспедиции нужно пополнить или заменить припасы прямо во время путешествия, количество, которое они должны найти, растет с размерами группы. См. “Сбор еды” в главе 5 книги *Руководство Мастера*, а также рекомендации главы 2 этого приключения.

Сокровища

Поскольку персонажи должны обеспечивать запасами всех НИП, им придется решать, как правильно разделить добычу, полученную во время встреч и приключений, между своими последователями. Хоть НИП и сопровождают героев из-за верности своей фракции и по приказу своих начальников в Гонтлгриме, обращение персонажей к НИП влияет на верность этих последователей в течение миссии в Подземье.

Персонажи должны придумать способ разделения между НИП всех сокровищ, добытых во время экспедиции. Пока дележка будет справедливой, большинство последователей будут довольны. Однако НИП начнут жаловаться если все сокровища будут забирать персонажи.

Возможно персонажам также придется бороться с воровством, будь то кража еще не разделенных трофеев, кража у персонажей или кража у других НИП. Такое воровство может быть вызвано или жадностью, или проявлением безумия. Долговременное безумие может с легкостью привести к зацикленности на отдельных сокровищах (особенно на магических предметах) – одержимый НИП будет стремиться украсть его, или даже убить за обладанием им.

Поддержание порядка

Персонажи командуют последовавшими за ними НИП, и это означает, что они ответственны за объединение отдельных групп и поддержание между ними дисциплины. У персонажей есть преимущество в этой ситуации – под их началом не новобранцы и наемники, а хорошо обученные оперативники фракций. Однако некоторые закаленные вояки могут ставить под вопрос право персонажей командовать этой разношерстной толпой (даже если их начальство доверяет персонажам). Несмотря на то, что дисциплина внутри отдельных фракций обычно соблюдается, работать с членами другой фракции они будут с явной неохотой (не говоря уже об исполнении приказов от этих представителей других фракций).

Субординация

Помимо организации и распределения сил экспедиции (смотри “Следование Приказам”), игроки должны ввести такое понятие как субординация. Один или несколько искателей приключений могут стать командирами всей большой группы, в то время как другие – лейтенантами. В тоже время, герои могут назначить НИП на командирские должности. Без четкой субординации информация не будет доходить до нужных людей – и их решения будут недостаточно быстры (или их вообще не будет). Постоянное присутствие угрозы демонического безумия добавляет сложности в поддержании дисциплины, создавая проблемы даже для опытных, профессиональных воинов (см. “Сердце тьмы”).

Если в составе экспедиции присутствует множество фракций, игрокам нужно определить насколько широкую свободу действий им предоставить. К примеру, наемники Жентарима готовы пытать заключенных до тех пор, пока их не остановят персонажи, а члены Изумрудного Анклава ставят в приоритет поддержание равновесия природы в Подземье, а не политическую борьбу.

Разделение группы

Вы можете изменить атмосферу этой и последующих глав Из Бездны, разрешив игрокам взять на себя отыгрыш и управление союзниками своей фракции наряду с собственными персонажами. Это позволит каждому игроку контролировать действия НИП в любой группе и создать несколько подгрупп таким образом, что у каждой будут собственные приключения. Хоть это и потребует гораздо лучшей координации между игроками, но зато это может сделать приключение более детализированным, добавить в него интриг и ролевого взаимодействия.

Случайные события

Пока искатели приключений ведут свои войска сквозь Подземье, им приходится сталкиваться с различными событиями. На каждый второй день путешествия или отдыха в Подземье событие происходит автоматически. Совершите бросок к20 и сверьтесь с таблицей Случайные события или выберите событие по ситуации.

О правилах безумия смотрите главу 2 этого приключения и главу 8, “Проведение игр”, книги *Руководство Мастера*

Случайные события

к20	Событие
1-2	Последствия битвы
3-6	Столкновение с существом
7-9	Столкновение с демоном
10-11	Проблема с дисциплиной
12-13	Болезнь
14-15	Безумие
16-17	Отравленный НИП
18-19	Порча провизии
20	Исчезновение НИП

Последствия битвы

Группа натыкается на останки одного или нескольких существ, разорванных разъяренными демонами. Совершите бросок к10, и сверьтесь с таблицей Трупы, чтобы определить, что они находят. При тщательном обыске области персонажи не найдут сокровищ.

Трупы

к10	Присутствующие трупы
1	1 мертвый бехир
2-3	1к4 мёртвых дроу и 1к4 – 1 мертвых гигантских ящериц
4-5	3к8 мертвых гигантских огненных жуков (их железы уже не светятся)
6-7	2к4 мертвых гриков
8-9	2к4 мертвых куо-тоа
10	1 мертвый лиловый червь

Совершите бросок к6 и сверьтесь с таблицей Падальщики, чтобы определить, какие именно падальщики (если имеются) пируют на останках.

Падальщики

к6	Падальщики
1-2	1к3 **черных пудинга** [black pudding]
3-4	1к4 **ползающих падальщиков** [carrion crawler]
5	1к6 **гноллов** [gnoll] и 1к6 **гиен** [hyena]
6	1 **отидж** [otyugh]

Встреча с существом

В зависимости от того, где путешествует группа, совершите бросок по таблице Столкновения существ из главы 2, или Столкновения существ Темного озера из главы 3.

Столкновение с демоном

Совершите бросок к20 и сверьтесь с таблицей Столкновение с демоном, чтобы определить, кто появился. Если персонажи встретили Джуиблекса и сразу же отступили, лорд демонов не будет преследовать их или нападать.

Столкновение с демоном

к20	Столкновение
1-4	1к4 **барлгур** [barlgura]
5-8	1к4 **чазмов** [chasme]
9-10	1к2 **хезроу** [hezrou]
11-14	1к4 **теневых демона** [shadow demon]
15-18	1к3 **вроков** [vrock]
19-20	**Джуиблекс** [Juiblex] (см. приложение D)

Проблемы с дисциплиной

Среди НИП возникают проблемы с дисциплиной. Совершите бросок к6 и сверьтесь с таблицей Проблемы с дисциплиной, чтобы определить последствия.

Проблема с дисциплиной

к6	Проблема
1-2	Громкая дискуссия, имеющая шанс 50% привлечь монстров, находящихся неподалеку (совершите бросок по таблице Столкновения существ из главы 2)
3-4	Кража или спор из-за дележа добычи
5-6	Драка или другая вспышка насилия

Болезнь

Один или более НИП заболевают. Совершите бросок к4, чтобы определить количество заболевших НИП, а затем к6 и сверьтесь с таблицей Болезни, чтобы определить сам недуг. Смотрите описание хохочущей лихорадки, сточной чумы и глазной гнили в главе 8, “Проведение игр”, книги *Руководство Мастера*.

Болезнь

к6	Болезнь
1-2	Хохочущая лихорадка [cackle fever]
3-4	Сточная чума [sewer plague]
5	Глазная гниль [sight rot]
6	Споры Заггтмой (смотри глава 5 “Роща Неверлайт”)

Безумие

Один из НИП отряда сходит с ума. Совершите бросок к6 и сверьтесь с таблицей Безумие, чтобы определить вид безумия. Чтобы определить эффект от безумия, бросьте процентник и сверьтесь с таблицей из главы 8 книги *Руководство Мастера*.

Безумие

к6	Безумие
1-3	Кратковременное безумие
4-5	Долговременное безумие
6	Бессрочное безумие

Отравление НИП

Один или несколько НПС из отряда отравляется на 1к10*10 часов из-за употребления в пищу испорченных продуктов или ядовитых грибов Подземья. Бросьте к12 и определите, сколько именно НПС было отправлено.

Порча провизии

Провизия группы начинает кишеть паразитами Подземья или заражается спорами. Если у персонажей нет возможности *очистить пищу и воду* (в том числе магически), группа теряет 3к6 дневных рационов.

Исчезновение НИП

Один или несколько НИП из отряда пропадают навсегда. Совершите бросок к4 и определите сколько именно НИП пропало. Попытки найти их (в том числе магически) не приносят успеха.

Заставы Подземья

Персонажи могут зачистить область Подземья и создать защищенные заставы, где они и их последователи могут быть в безопасности, а также хранить припасы. После того, как герои покинут ее, нужно назначить охрану для защиты заставы, дабы она не была захвачена или разграблена.

Заставы не только позволят разведчикам с легкостью возвращаться через Подземье к союзникам, неся им послания и информацию, но и относительно легко добираться до сил экспедиции за припасами и подкреплением. Если у персонажей отсутствуют заставы, то отойдя от Мантол-Дерита на 10 и более дней пути, им приходится отправлять сообщения или просьбы о провизии и подкреплении полагаясь только на магию.

Новое действие во время простоя: создание заставы

В этом приключении у героев появляется новый вид действия во время простоя в Подземье – создание заставы. Для постройки заставы в общей сложности требуется около 150 часов, при условии, что местность, на которой будет проходить постройка, очищена от агрессивных существ и опасностей. Несколько персонажей могут объединиться и сократить время постройки.

По факту, каждая застава в Подземье – это укрепленный лагерь. Он может принять одну из следующих форм:

- Небольшая пещера (около 20 футов), с одними или несколькими воротами, или заваленными выходами
- Обнесенную стенами местность (до 20 футов) в пещере побольше
- Остров с лодками или плотами
- Труднодоступный выступ, вершина или мыс с возможностью подняться по лестницам и/или веревкам

Строительство аванпостов

Интересная механика по постройке застав позволяет уменьшить экспедиционную армию, оставляя часть воинов оборонять аванпост, куда в случае чего могут отступить персонажи. Это может быть забаррикадированная пещера, лагерь на островке в озере, труднодоступный уступ или другое легко обороняемое место. Если есть клерик, он может сколдовать святилище [hallow] для большей защиты от демонов и нежити. Также он может сколдовать слово возврата [word of recall], чтобы сделать это местом для телепортации.

Хорошие места для аванпоста это Мантол-Дерит, чтобы часть отряда поддерживала там порядок, снаружи от Грейвенхоллоу, чтобы персонажи могли туда быстро вернуться в случае необходимости, рядом с Аромикосом, чтобы легче было отступать в случае чего. Строительство аванпостов может давать персонажам чувство некоего свершения, так как строя форты они создают нечто осязаемое и делают мир безопаснее.

Экспедиционная армия будет постепенно уменьшаться, но в Обширном Обливиуме можно набрать сотню последователей. Они могут строить новые аванпосты или усилить имеющиеся, или заложить новый городок.

Повторяя шаги

В этом разделе рассматривается что произойдет, если герои посетят те места, что были пропущены во время их бегства из Подземья, а также, что изменилось или переместилось во время их отсутствия.

Блингденстоун

Если искатели приключений столкнулись с Королем Пудингов и нашли доказательства присутствия Джуиблекса рядом с Блингденстоуном, возможно они захотят вернуться туда и убедиться в том, что поселение свирфнеблинов защищено от влияния лорда демонов.

Если же персонажи не посещали Блингденстоун ранее, то новости о трудностях, с которыми пришлось столкнуться глубинным гномам, могут дойти до них во время путешествия по Подземью. Глубинные гномы торговцы, направляющиеся в Мантол-Дерит, могут рассказать о слизи, отравляющей жизнь поселению, и это даст персонажам возможность сразиться с Королем Пудингов.

Через некоторое время после победы над Королем Пудингов, Джуиблекс со своей армией отправится к пещерам Аромикоса, чтобы испортить свадьбу Заггтмой (см. главу 16, «Мерзкая свадьба»). Если Король Пудингов выжил, он возглавит безумную армию на бой с Заггтмой и ее грибными последователями.

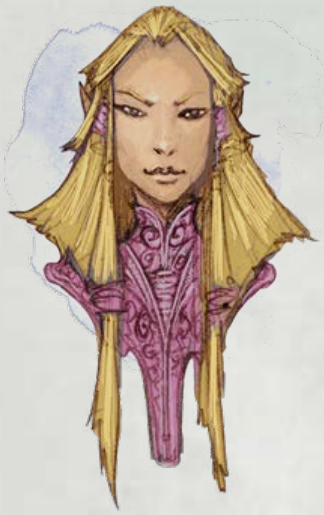
Подкрепление

Глубинные гномы Блингденстоуна являются ценными союзниками. В качестве благодарности персонажам за помощь они могут предоставить группе двенадцать глубинных гномов [deep gnome]. Кроме того, можно попытаться убедить вождя Дорбо Диггер-маттока в необходимости дополнительной помощи и солдат, если герои приведут убедительные аргументы. Используйте информацию из главы 6, чтобы вести переговоры или сделки во время взаимодействия искателей приключений со свирфнеблинами.

Темное озеро

Чтобы перевезти силы экспедиции через Темное Озеро, персонажам нужно построить плоты или кораклы (рыбачья лодка) из материалов Подземья, либо найти паромы дуэргаров или куо-тоа. Каждый такой паром может перевозить до восьми членов экспедиции.

Глава 3 содержит информацию по передвижению на Темном озере. Если экспедиция разделилась, то каждая группа будет проходить свои проверки на случайные столкновения.



Алйанор Кинблейд

Кхалесса Драга

Разрушенный Слубладоп

Если герои посещают Слубладоп, то находят там куо-тоа, обитающих на его руинах. Демогоргон раздавил и разрушил подавляющую часть поселения, в результате чего погибло около половины куо-тоа. Выжившие же стали жертвой безумия и пищей для чудовищ Подземья.

Повсюду демонические алтари и часовни, на многих из них изображены элементы витой иконографии Демогоргона – символы Y и спирали, двуглавые существа, скаты и щупальца. На других святынях видно влияние других лордов демонов – груды черепов и костей, странные витиеватые узоры, облака спор и смердящие бассейны с илом. Нарастает конфликт среди различных “сект”, что их построили.

Если Шуушар Пробужденный (см. главу 1) не был убит в предыдущих главах приключения, то персонажи найдут его среди выживших в Слубладопе. Он единственный островок спокойствия и благоразумия в разрушенном поселении, различные фракции куо-тоа уважают его. Шуушар выступает в роли посредника в спорах куо-тоа, а также контролирует раздел стремительно сокращающихся ресурсов. Монах куо-тоа не знает, как долго он еще сможет поддерживать свой народ и удерживать его от уничтожения.

Грэклстью

Если персонажи посещали Грэклстью раньше, то реакция дуэргаров на их возвращение будет основана на опыте предыдущей встречи серых дварфов с персонажами. При виде вооруженного отряда с поверхности, входящего в их ворота, дуэргары ведут себя если не встревоженно, то, по крайней мере, осторожно. Скорее всего они позволят лишь нескольким персонажам пройти в Район Темного Озера, а остальным откажут. Невидимые дуэргарские стражи будут следить за персонажами по всему городу, а также попробуют проникнуть в экспедицию, чтобы подслушать разговоры и попытаться понять мотивы искателей приключений.

Хаос в городе

Влияние лордов демонов в Грэклстью становится всё сильнее. Страх и паранойя распространяются с огромной скоростью. Дуэргары баррикадируются в домах и крепостях, боясь выходить на улицу даже невидимыми. Ходят слухи о активности неких существ в Темном озере, а также о тайных ритуалах и жертвоприношениях тёмным водам, чтобы успокоить их. Несколько приезжих исчезли без следа и приток торговцев в город замедлился, так как иноземцы покидают город или стараются держаться от него подальше.

Конфликт между Хранителями Пламени и воровской гильдией Серых Призраков доходит до точки кипения. Стороны обвиняют друг друга в последних событиях в Городе Клинков и уверены, что они могут использовать ситуацию в собственных интересах. Хранители обнаруживаются мертвыми, убитые таинственными нападающими, в то время как агенты этого ордена используют все более жестокие способы, чтоб выследить и уничтожить Серых Призраков и любого другого, кто, по их мнению, с ними связан.

Возможно из-за действий персонажей, либо недавних событий в Подземье, или и того и другого, Змей Кузнец Темберчод знает, что Хранители умышленно сдерживают его и он намерен уменьшить их количество и ослабить их силу. В то же время он знает, что даже если он сможет освободиться, он окажется в заперт в пещере Грэклстью, но тем не менее он жаждет мести тем, кто противостоит ему.

Тёмные замыслы

Если персонажи остаются в Грэклстью надолго, они становятся втянутыми в разрушительные события. Секретный союз фракций Совета Савантов и Хранителей Пламени, движимые демоническим безумием, приходят к выводу, что для спасения Грэклстью необходимо устранить Темберчода, пока он не стал еще более серьезной угрозой. В связи с этим, обе фракции планируют заполучить нового и гораздо более мощного покровителя.

Дуэргары и дерро вынашивают планы по принесению в жертву Демогоргону Темберчода, пытаясь призвать принца демонов в свой город и обещая ему свою верность. Некоторые из них ошибочно полагают, что они могут каким-то образом подчинить себе повелителя демонов и управлять его силой, или что они завоюют все Подземье под предводительством лорда демонов. Тем временем, расходятся слухи о том, что дроу Мензоберранзана стоят за нашествием демонов. Рассказы разнятся от того, что дроу собирают могучую армию демонов, до того, что в заклинании призыва была допущена катастрофическая ошибка. Говорят, что демоны, устроив резню почти уничтожили Город Пауков, и потому персонажи, имеющие какие-либо сведения о ситуации в Мензоберранзане, представляют для всех фракций Грэклстью чрезвычайную важность. Любые доказательства причастности дроу к появлению лордов демонов только подливают масло в огонь враждебности к темным эльфам, а более воинственные группировки Грэклстью призывают к возобновлению кровной войны против Мензоберранзана.

Мензоберранзан

Персонажи могут решить посетить Мензоберранзан перед тем, как отправится в Грейвенхоллоу, либо чтобы узнать, что дроу знают о прибытии лордов демонов, либо чтобы оценить их вмешательство в последние события.

Поход на Мензоберранзан

Если персонажи выдвигают силы своей экспедиции на город дроу, слухи о их приближении доходят до Мензоберранзана за два дня до их прибытия, и дроу посылают хорошо вооруженные силы обороны, чтобы уничтожить «поверхностников». Силы дроу обгоняет высшая эльфийка из Сильверимуна по имени Калесса Драга. Будучи агентом Альянса Лордов под прикрытием, Калесса шпионила за дроу так долго, что её начальство начинает думать, что она может быть перебежчиком. Но Калесса – верная **шпионка** [spy] альянса со следующими изменениями характеристик:

- Мировоззрение Калессы нейтральное.
- Она обладает тёмное зрением с радиусом 60 футов.

- Она говорит на общем, эльфийском и подземном.
- Наследие фей Калессы дает ей преимущество при спасбросках против очарования и ее невозможно магически усыпить.
- Она может читать заговор *танцующие огоньки [dancing lights]* по желанию.
- У нее есть *шляпа перевоплощения [hat of disguise]*, благодаря которой среди дроу она выглядит темной эльфийкой. Кроме того, она носит *пивафви [piwafwi]* (см. приложение В).

Калесса будет пытаться убедить персонажей повернуть назад. Она опасается, что если они этого не сделают, силы дроу сомнут их. Раскрыв свое прикрытие, чтобы предупредить персонажей, она попросит позволить ей остаться с ними, пока они не достигнут Гонтлгрима или поселения Альянса.

Лидеры сил дроу – **элитная воительница дроу** [elite drow warrior] Ризлиир Симривин и ее консорт, **маг дроу** [drow mage] Велгор Золонд. С ними находится пленник в кандалах – безоружный и не защищенный доспехом человек **рыцарь** [knight] Ордена Перчатки Алйанор Кинблэйд. Сэр Алйанор был схвачен во время рейда на поверхность месяц назад, и дроу избили его так, что у него осталось всего 3 хит-поинта. Члены ордена, путешествующие вместе с партией, мгновенно узнают сэра Алйанора, и будут удивлены: они уже считали его мертвым.

Ризлиир клянется, что убьет Алйанора, если персонажи не отзовут свои экспедиционные силы немедленно. Ни при каких обстоятельствах она добровольно не отпустит пленника. Если персонажи откажутся повернуть, Ризлиир убьет Алйанора и прикажет собственным силам вступить в бой. Если персонажи бросят Алйанора или позволят ему умереть, члены экспедиционных сил, связанные с Орденом Перчатки, которым удастся вернуться в Гонтлгрим доложат об инциденте сэру Ланниверу Стрейлу (см. главу 8)

Ризлиир и Велгор сидят верхом на **гигантских ездовых ящерах** (см. конец главы 8 для получения характеристик), Алйанор в седле позади Велгора. Ризлиир командует силами из шести воинов **дроу** [drow], двенадцати рабов **багбиров** [bugbear] и шестидесяти рабов **гоблинов** [goblin]. Если все дроу будут убиты, гоблиноиды сбегут.

Сэр Алйанор примирился с Тиром и ожидает смерти. Он будет разочарован, если жизни хороших людей оборвутся в глупой попытке спасти его. Если он выживет, он примет любое предложение присоединится к экспедиционным силам группы и будет высмеивать предложения занять роль лидера.

Роща Неверлайт

Если персонажи вернутся в Рощу Неверлайт, микониды, верные Правителю Базидии (включая Стула и Рампадампа, если они остались), попробуют перехватить их до того, как они прибудут, и предупредить их. Микониды скажут, что дела пошли ужасно, и персонажи должны избегать рощи чего бы того ни стоило.

Если приключенцы не уйдут немедленно, шестеро **взрослых миконидов** [myconid adult], четверо **квагготов споровых слуги** [quaggoth spore servant] и четыре **пробужденных зархвуда** [awakened zarkhwood] (см. приложение С), верных Правителю Фило отрежут им отступление. Они окружат персонажей и их последователей, предлагая сопроводить их к Фило как почетных гостей.

Правитель Фило приветлив и предлагает посетителям пищу и напитки; однако, его угощения отравлены. Каждое существо, употребившее еду или напиток, должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13 или будет отравлено на 8 часов. Существо также оказывается без сознания, если отравлено таким путем. Любое существо, остающееся без сознания в роще на час или дольше оказывается заражено спорами Заггтмой, как описано в главе 5.

Если персонажи прислушаются к совету Базидии и повернут назад, правитель миконидов пообещает связаться с ними снова, «Когда придет время противостоять Заггтмой» (как описано в главе 16 «Зловонная свадьба»).

Велкинвильв

Если герои вернутся на заставу дроу, на которой они были в заключении, они увидят, что Велкинвильв находится под командованием **мага дроу** [drow mage] по имени Серван Лараббар. Под его началом находятся шестеро мужчин **дроу** [drow], в то время как еще трое мужчин **дроу** [drow] и одна **элитная воительница дроу** [drow elite warrior], закрыты в загоне для рабов. Заключенные страдают от различных форм бессрочного безумия (используйте таблицу «Бессрочное безумие» в главе 8 книги *Руководство Мастера*). Даже Серван начинает проявлять повышенную манию величия и паранойю, видя врагов повсюду. Он тешит себя мечтами о власти и фантазирует о провозглашении независимости Велкинвильва от Мензоберранзана, объединяя последователей под своим началом, и в итоге начал подвергать сомнению власть матриархов великих домов.

Глава 11: Грейвенхоллоу

Библиотека Грейвенхоллоу – это оплот мира и порядка в сошедшем с ума Подземье. Вырезанная давным-давно из костей мира и защищенная древней и мощной магией, эта библиотека обладает своего рода сознанием. Она останавливает и уводит недостойных от своих врат и облегчает их поиски тем, кто в ней нуждается.

Искателям приключений необходимо найти эту библиотеку, чтобы выяснить, что произошло в Подземье. Однако, прежде чем получить ответы на свои вопросы, им предстоит понять Грейвенхоллоу и ее хранителей – трех каменных гигантов, живущих в библиотеке. Эти библиотекари занимаются записью и хранением истории своей расы, а также отголосков прошлого, настоящего и будущего, что наполняют залы библиотеки.

Грейвенхоллоу – это то место, где ее посетители наверняка найдут ответы на свои вопросы. Однако среди этих ответов могут быть те, которых персонажи не искали, и, возможно, некоторые из них гости даже не хотели бы знать.

Поход в Грейвенхоллоу

Целью возвращения персонажей в Подземье является поиск Грейвенхоллоу. В древних легендах говорится, что каждое событие, произошедшее в Подземье, записывается на бесчисленных скрижалях и цилиндрах залов Грейвенхоллоу. Таким образом, среди них должен быть ключ к разгадке причины пришествия лордов демонов.

Каменная библиотека расположена на западе от Вормрайтингс, на расстоянии 360 миль от Мантол-Дерита и 120 миль от Гонтлгрима. Лишь один тоннель ведет в библиотеку, которую окружает магия, изменяющая расположение входа в тоннель между окружающими подземными путями, и таким же образом эта магия помогает обнаружить Грейвенхоллоу достойным. К счастью для персонажей, библиотека знает о том, что они идут к ней, как и обо всем в Подземье. Полученное в Мантол-Дерите кольцо от Жентарима (см. главу 9) позволит им найти это тайное место. Путешествие из Мантол-Дерита в Грейвенхоллоу потребует 60 дней. Ели персонажи телепортировались в Гонтлгрим и начали свой путь оттуда, путь займет 20 дней. См. главы 2 и 10 для получения более подробной информации о путешествии в Подземье.

Поиск пути

Персонажи могут найти путь в Грейвенхоллоу с помощью кольца Газрима ДуЛока. Если у них нет кольца, у них есть еще несколько вариантов.

Кольцо Газрима

У звездного рубина в кольце Газрима белый центр в форме звезды, который направляет носителя по наиболее безопасному и кратчайшему пути к Грейвенхоллоу.

Общество Великолепия

Если один или более членов Общества Великолепия путешествуют с группой (см. случайную встречу «Общество Великолепия» в главе 2), они могут найти путь в Грейвенхоллоу, так как однажды уже находили его. Любой член Общества Великолепия, который находится в дне пути от библиотеки, может совершить проверку Интеллекта Сл 15, чтобы найти проход, ведущий в Грейвенхоллоу. Если проверка проваливается, он может попытаться снова спустя 8 часов поисков и размышлений.

Каменный гигант-проводник

Если у персонажей нет кольца, которое могло бы их провести, НИП дуэргар (к примеру, Галдар Флэгонфист в Мантол-Дерите) может порекомендовать им поговорить с Говорящим с камнями Хграамом в Грэклстью. Если персонажи помогли каменным гигантам положить конец отвратительным ритуалам дерро в Тоннелях Ворлстоун (см. главу 4), Говорящий с камнями Хграам доверит им проводника – **каменного гиганта** [stone giant] по имени Джаал [Jaal] – который сможет провести их в Грейвенхоллоу. Ведя экспедиционную группу по Подземью, Джаал периодически останавливается, чтобы приложить ладони к древним камням, словно он общается с самой землей. Его таинственная связь с Подземьем позволяет ему находить безопаснейший и кратчайший путь к каменной библиотеке.

Велдискар Василиск

Когда персонажи находятся в дне пути от Грейвенхоллоу, они могут услышать, как кто-то напевает странные мелодии на различных языках, эхом отзывающиеся в ближайших тоннелях. Если пойти к источнику звука, то можно обнаружить **василиска** [basilisk] по имени Велдискар, отдыхающего на перекрестке. Велдискар [Veldyskar] необычный василиск, и обладает параметром Интеллекта, равным 10 (+0), а также разговаривает на общем, дварфийском, подземном и языке гигантов.

Маленькая группа персонажей может прокрасться мимо Велдискара совершив успешную групповую проверку Ловкости (Скрытность) Сл 10. Персонажи, осматривающие василиска, могут отметить, что он держит свои глаза прикрытыми, словно постоянно пытается держать под контролем свой обращающий в камень взгляд. Когда Велдискар узнает о присутствии персонажей, он подзывает их к себе на всех известных ему языках до тех пор, пока не определит, что персонажи понимают общий.

> Многоногая рептилия потягивается, словно долго сидела на месте, стараясь не смотреть вам в глаза и глядя в каменный пол своими лапами. «Самое время вам прийти! Сюда! Библиотека попросила меня проводить вас, и ждал я вас очень уж долго.»

После своего приветствия Велдискар будет говорить только если к нему обратятся, а ответы его будут короткими. С василиском в качестве проводника персонажам удастся добраться до врат Грейвенхоллоу за считанные часы. В незапамятные времена каменный гигант-друид, посещавший библиотеку, подарил библиотекарям Велдискара – разумного василиска, приученного служить хранителям стражем и помощником. Василиск быстро привык к безвременной природе библиотеки и стал выполнять свои новые обязанности с большим рвением.

Велдискар обязан защищать библиотеку и библиотекарей. Если появляются проблемы, он предпочитает сначала обращать в камень, и только потом задавать вопросы. Поначалу каменным гигантам библиотекарям было трудно совладать с ним, потому как василиск отличался буйным нравом и звериной природой, и у него были некоторые трудности с пониманием того, что на самом деле из себя представляют проблемы. Каменные гиганты научили Велдискара читать заклинание великое восстановление (greater restoration), и василиск может делать это раз в день, чтобы восстановить кого-либо.

Врата Грейвенхоллоу

Пара массивных базальтовых дверей, стоящих между статуями каменных гигантов, что на самом деле **каменные големы** [stone golem], знаменуют собой вход в Грейвенхоллоу. Двери открываются обычным толчком, после чего персонажи и вся экспедиционная группа смогут войти. Големы поворачивают головы к приходящим, но в остальное время стоят недвижимо. Василиск Велдискар проведет персонажей через врата, скажет им следовать прямо, после чего быстро пропадет в боковом проходе.

> Переступить через порог Грейвенхоллоу – это словно войти в другой мир. Гнетущая мрачность Подземья сменяется светом и простором, приносящими воспоминания о мире поверхности.
>
> Коридор за вратами достаточно широк для того, чтобы десять человек могли идти по нему в ряд, а высота потолка напоминает об огромных залах Гонтлгрима. Коридор ведет к центральному колодцу, над которым пролегает мост от стены до стены, ведущий к противоположному коридору. Вы едва можете разглядеть края помещения, что по бокам от вас, где множество дверей, за которыми столь огромное количество комнат, что вы сомневаетесь в том, что могли бы исследовать их всех за один день.
>
> Потолок ярко освещен, и на нем видны радуги от тысяч кристаллических образований, расположенных таким образом, чтобы создавать теплый и гостеприимный свет. От взгляда вниз кружится голова. Лестницы идут все ниже и ниже, и они опускаются столь глубоко, что вскоре вы теряете им счет.
>
> Тучное каменное существо отделяется от идеально гладкой стены, что слева от вас, и в стене остается отпечаток его тела, но этот отпечаток быстро разглаживается и пропадает. «Путешесственники. Меня зовут Хоурм. Хозяева заняты. Для вассс всссех тут есть комнаты. Рразбиррайте. Ррсуррссы Гррейвенхоллоу в вашем ррассспорряжении. Вам нужно лишь попрросссить.»

Хоурм [Hourm] – дружественный **галеб дур** [galeb duhr] – ответит на любые вопросы персонажей о Грейвенхоллоу в силу своих возможностей, включая то, как перемещаться по уровням и как получить доступ к знаниям библиотеки. После того, как он проведет группу к жилым помещениям, что находятся на уровень ниже главного уровня библиотеки, он исчезнет в ближайшей стене.

Каменная библиотека

Когда персонажи впервые входят в Грейвенхоллоу, библиотека представляется им простой системой больших пещерообразных залов, вырезанных в камне Подземья. Однако библиотека пронизана магией, искажающей пространство внутри нее, и это делает навигацию и исследование в ней необычным испытанием (см. блок «Грейвенхоллоу: общее описание»).

Каждая комната на каждом уровне Грейвенхоллоу являются частью либо Архивов прошлого [Archives of the Past], либо Архивов настоящего [Archives of the Present], либо Архивов будущего [Archives of the Future]. Помощники галеб дур носят скрижали, а три каменных гиганта библиотекаря Грейвенхоллоу высекают на них и сортируют их, но система расположения информации гигантов в библиотеке известна только им самим.

Жители

В библиотеке тихо и спокойно, и ее посетители могут свободно идти туда, куда пожелают. Если кому-то нужно найти какого-либо персонажа в Грейвенхоллоу (включая одного из библиотекарей), библиотека сама приведет персонажа к его цели за считанные минуты.

Три **каменных гиганта** [stone giant], служащие в Грейвенхоллоу библиотекарями, никогда не встречают посетителей специально, и даже не замечают их прихода и перемещения по библиотеке, если только сама библиотека не направит их сделать это. Персонажам нужно найти хранителей.

Ултар

Ултар [Ulthar] – Хранитель прошлого. Он следит за порядком и структурой древних текстов, и ведет при этом безмерно объемный каталог, с помощью которого их и упорядочивает. В свободное от работы над текстами он занимается тем, что сочиняет эпическую поэзию, а также руководит восстановлением резьбы на стенах библиотеки.

Ултар обладает безграничным терпением, и всегда рад любой возможности обсудить историю со своими гостями. Из всех трех библиотекарей он с самым большим желанием захочет провести время с посетителями библиотеки. Он расценивает жителей поверхности как фигменты воображения и сновидений, но явно дает понять, что верит, что из таких сновидений можно почерпнуть мудрость.

Урмас

Урмас [Urmas] – Хранитель настоящего – самый занятый из библиотекарей. Он управляет обширной сетью магически усиленных подземных зверей, используемых в качестве посланников, несущих вести от гигантов по Подземью, а иногда и от «сна» мира поверхности. Урмас обменивается посланиями с Говорящим с камнями Хграамом (см. главу 4), чтобы держать его в курсе событий, касающихся общества каменных гигантов в дуэргарском городе Грэклстью.

Несмотря на терпеливость Урмаса, быстро становится понятно, что у него нет времени на вопросы персонажей, отдых и вежливость, и будет стараться как можно скорее вернуться к своей работе. Внимание гиганта поглощают стремительно ухудшающиеся новости, приносимые его посланниками, включая доклады каменных гигантов мистиков, а также слуг-элементалей, таких как галеб дур и ксорны. Тем не менее, если персонажи расскажут ему новости о лордах демонов, вторгнувшихся в Подземье, они незамедлительно получат полное внимание Урмаса.

Устова

Хранитель будущего Устова [Ustova] – это провидица, что проводит почти все свое время в медитации и записывает свои видения на каменные скрижали после того, как узрит их. Она, как и Урмас, уделяет наибольшее внимание судьбе различных обществ и кланов гигантов, упорядочивая нити судьбы и возможные предзнаменования возрождения некогда великой цивилизации гигантов.[1]

Вторжение лордов демонов в Подземье спровоцировало мощные толчки неописуемого хаоса в видения Устовы. В будущем она видит лишь огонь, кровь и смерть, и все это пронизано знаками и предзнаменованиями, основанными на природе лордов демонов – кровавые спирали и двойственные символы Демогоргона, чрезмерный рост растений и гниль Заггтмой, размытые и затемненные слизью Джуиблекса видения, и так далее. Она с радостью поможет любому персонажу, что поможет ей прояснить то, что она видит, расценивая эту информацию как полезные видения из сна, коим для нее является мир, находящийся за пределами Подземья.

1 В этом абзаце упоминаются события, происходящие в приключении *Storm King's Thunder* – следующей книге.

Библиотекари

Помощники галеб дур

Библиотека притягивает души элементалей, чтобы оживлять землю и камень для создания **галеб дур**, служащих хранителям помощниками. Эти существа лишены чувства юмора, но очень усердны.

Эхо

Грейвенхоллоу «помнит» всех, кто был в ее залах, а также тех, кто будет посещать библиотеку в будущем. По мере того, как персонажи исследуют библиотеку, тени будут постоянно появляться и пропадать вокруг них как эхо тех, кто приходил или еще придет в Грейвенхоллоу в поисках знаний.

Затерянное во времени эхо в Грейвенхоллоу – это прекрасная возможность представить великих НИП Фаэруна таким образом, чтобы не навредить истории, которую вы хотите рассказать, при этом не отбирая главенствующей роли у персонажей. Эхо дают персонажам шанс получить совет от опытных искателей приключений и героев, а игрокам – шанс пообщаться со своими любимыми персонажами Забытых Королевств.

Эхо – это копия реального существа, похожая на нее, за тем исключением, что у нее 1 хит и она не может атаковать и читать заклинания. Эхо, чьи хиты снижены до 0, исчезает.

Невозможно сразу определить откуда эхо – из прошлого или из будущего. В этом может помочь вид одежды или снаряжения, или же персонажи могут просто об этом спросить. Общение с эхо проходит так же, как и с обычным существом, но так как большинство эхо пребывают в разгаре собственных поисков знаний, большинство из них пожелают остаться в одиночестве.

Это появляются столь часто, что персонажи встречают одно каждый раз, когда идут искать любую информацию в библиотеке. Используйте таблицу Эхо в Грейвенхоллоу, чтобы определить кого встретили персонажи, или же выберите то эхо, которое считаете нужным.

Эхо в Грейвенхоллоу

к20	Эхо
1-2	Аластриэль Сильверхенд [Alustriel Silverhand]
3-4	Андарин Зарит [Andarin Zarith]
5-6	Бренор Боевой Молот [Bruenor Battlehammer]
7-8	Эльминстер [Elminster]
9-10	Граз'зт [Graz'zt]
11-12	Хграам [Hgraam]
13-14	Джалинфейн Облодра [Jalynfein Oblodra]
15-16	Общество Великолепия [Society of Brilliance]
17-18	Зетзирбор [Xetzirbor]
19-20	Йолн [Yauln]

Прославленные гости

Затерянное во времени эхо в Грейвенхоллоу – это прекрасная возможность представить великих НИП Фаэруна таким образом, чтобы не навредить истории, которую вы хотите рассказать, при этом не отбирая главенствующей роли у персонажей. Эхо дают персонажам шанс получить совет от опытных искателей приключений и героев, а игрокам – шанс пообщаться со своими любимыми персонажами Забытых Королевств.

Эхо принадлежит тем, кто сумел найти Грейвенхоллоу, пришедших сюда в поисках знаний для какой-либо крайне важной цели или натолкнувшиеся на нее в пути. Все эхо с различных промежутков времени (в том числе могут быть и из будущего).

Аластриэль Сильверхенд

Легендарная волшебница и лидер предстает в виде женщины-человека в начале своего третьего десятка лет. Она разговаривает с персонажами с добротой и некоторой причудливостью, но не хочет рассказывать из какого она времени, предостерегая тех персонажей, что пытаются слишком много разузнать о прошлом или будущем.

Андарин Зарит

Этот человек Красный Волшебник Тэя посетит Грейвенхоллоу почти через сотню лет. Он считает персонажей назойливыми видениями и грозится разобраться с ними.

Бренор Боевой Молот

Рыжие волосы короля дварфов почти полностью обратились в седину, и он тяжело опирается на крепкую кристальную трость. Он стар и слаб, и не помнит о том, зачем пришел в Грейвенхоллоу и что он ищет.

Эльминстер

Это эхо из будущего утверждает, что ищет давно забытое заклинание. Если персонажи спросят почтенного человека архимага о вторжении демонов, Эльминстер расскажет о том, что оно было непреднамеренным результатом заклинания, которое прочел Громф Бэнр – бывший архимаг Мензоберранзана. Эльминстер не расскажет о том, что стало с Громфом, потому что не хочет раскрывать слишком много информации о будущем. Если персонажи попытаются выведать у него подробности, Эльминстер скажет лишь, что множество героев утонет в демонической волне, но некоторые могущественные лорды демонов отправятся обратно в Бездну.

Граз'зт

Это эхо Граз'зта (см. приложение D) собирает всю информацию о Подземье, которую может. Темный Принц спрашивает персонажей о том, из какой части Подземья они прибыли. Если они упомянут мир поверхности, глаза Граз'зта расширятся от любопытства.

Граз'зт - этот лорд демонов посещал библиотеку с целью исследовать Подземье в своих собственных интересах, в то время он уже знал о планах Лолт принести сюда лордов демонов. Если персонажи упомянут что пытаются найти способ остановить вторжение демонов, это вызывает его интерес. Он захочет помочь им, так как в случае их успеха он останется единственным лордом демонов в Подземье. Это ему выгодно.

Он не знает, что это Громф Бэнр провел ритуал, или какую именно книгу он для этого использовал, но он сведущ в магии и знает, что для ритуала требуются части тел демонов. Он скажет, что хочет помочь персонажам потому что ненавидит остальных лордов демонов, отколет кусочек своего рога и спрячет его в одну из книг на полке. Персонажи могут найти его там и в дальнейшем использовать в ритуале Визерана по созданию амулета.

Хграам

Этот более молодой, чем настоящий, Говорящий с камнями Хграам (см. главу 4, «Грэклстью) считает персонажей духами и задает им философские вопросы о природе снов. Если персонажи поговорят с ним, он попрощается с ними со словами «Я запомню вас.»

Джалинфейн Облодра

Этот молодой мужчина дроу был изгнан из Мензоберранзана после потери зрения, однако он выжил и добрался сюда. Слепой дроу пришел в библиотеку в надежде на то, что сможет избавиться от своей слепоты и отомстить своей семье. Персонажи, знакомые с историей дроу, могут вспомнить о том, что Дом Облодра был уничтожен много лет назад. Для этого необходимо совершить успешную проверку Интеллекта (История) Сл 14.

Общество Великолепия

Персонажи встречают эхо пятерых членов Общества Великолепия (см. случайную встречу «Общество Великолепия» в главе 2). Все члены общества, путешествующие с группой, знают о том, что это эхо из прошлого.

Общество великолепия пришло в Грейвенхоллоу годы назад в поисках просветления. Если персонажи упомянут пришествие демонов и выдвинут теорию о причастности к этому дроу, эхо Общества Великолепия согласится с этим, потому как они считают, что это было неизбежно «с учетом тяги дроу к призыву демонов и непредсказуемости фэрзресс». Этим эхо больше нечего рассказать, но тем не менее, они могут объяснить, как работает библиотека (см. блок «Грейвенхоллоу: общее описание»).

Зетзирбор

Этот свежеватель разума относится к персонажам с интересом. Зетзирбор откажется рассказывать из какого он времени, но намекнет о том, что знает о вторжении демонов. Свежеватель разума попытается уговорить персонажей рассказать о том, что они выяснили, но для своих личных целей. Зетзирбор расскажет лишь то, что он пришел в Грейвенхоллоу в поисках способа спасти умирающий старший мозг, которого он называет именем Сайрог.

Йолн

Мужчина каменный гигант по имени Йолн из далекого прошлого пришел в Грейвенхоллоу в поисках ответа на вопрос о том, стоит ли его клану заключать союз с тем, кто носит Корону Каирнгорма (см. главу 4, «Грэклстью»).

Жилые помещения

На каждом уровне Грейвенхоллоу есть комнаты, выделенные для проживания. Галеб дур прибираются в комнатах и могут предоставлять еду и воду, созданную библиотекой с помощью магии, если их попросить.

Жилища библиотекарей

Урмас и Устова проживают на самом высоком уровне библиотеки, занимая все жилые комнаты на каждом конце уровня. Обстановка их комнат отражает их работу и личностные качества. В комнатах Урмаса хранится коллекция скрижалей, а также такие книги и свитки, которых не найти во всей остальной библиотеке. В комнаты Устовы находятся коллекции музыкальных инструментов и приспособлений для гадания, в том числе кристальные сферы, мешки с костями и большая мифриловая чаша.

Ултар проживает на самом нижнем уровне, называемом им «дном библиотеки», путь такое название и бессмысленно, с учетом необычной структуры расстояний и путей библиотеки (см. блок «Грейвенхоллоу: общее описание»). Его комнаты представляют собой произведения искусства – их стены покрывают резьба и росписи его собственной работы, а также в них расположены мастерские, где он занимается ремеслом.

Комнаты для гостей

Комнаты для гостей пустуют до тех пор, пока их не занимают посетители. Когда персонаж снова войдет в свою комнату, она будет оформлена по его собственным вкусам и нуждам. Персонажам не требуется совершать какие-либо проверки, чтобы найти свои гостевые комнаты после исследования библиотеки – им нужно лишь пожелать вернуться, и тогда следующая последовательность лестниц приведет их на соответствующий уровень.

Дорожки

Дорожки, окружающие центральный колодец, широки и по большей части пусты, иногда на них слышно эхо слоняющихся галеб дур или посетителей. Каждый уровень представляет собой атриум, окруженный широким проходом, из которого можно войти в комнаты, прорытые в стене. Мосты через равные промежутки пересекают пустоту атриума, а также соединяются с лестницами, ведущими на уровни ниже и выше. Как бы глубоко не спустились посетители, внизу все равно будет еще несколько уровней.

Архивы

Записи Грейвенхоллоу распределены по комнатам, разделенным на прошлое, настоящее и будущее. На каждом уровне случайное количество комнат, расположенных без видимой закономерности, кроме способности библиотеки направлять посетителей туда, куда им хочется, или же туда, куда им нужно по мнению библиотеки.

Доступ к записям

Записи библиотеки ведутся на каменных и кристаллических скрижалях, монолитах и стелах, установленных в нишах, аккуратно вырезанных в стенах каждой комнаты. Благодаря эффекту библиотеки, помогающему в понимании языков, любой может без труда расшифровать и понять руны и глифы, вырезанные на камне.

Эти записи содержат лишь то, что библиотекари были в состоянии записать. Даже с учетом их сети посланников и информаторов, а также приходящих к ним силами библиотеки видений, каменные гиганты все равно остаются смертными существами. Таким образом, пределы понимания у самих гигантов могут ограничить способность персонажей отыскать в библиотеке нужную информацию.

Записи библиотеки касаются только событий Подземья и истории гигантов. Библиотекари, как и большинство каменных гигантов, считают мир поверхности королевством снов, и что происходящее там гораздо менее важно, чем события Подземья.

Чтобы получить информацию, о которой нет записей (включая события вне Подземья), персонажам потребуется *говорящий с камнями кристалл [stonespeaker crystal]* (см. приложение В), после чего они должны будут найти соответствующий архив, содержащий события прошлого, настоящего или будущего.

Архивы прошлого

Над дверью каждой комнаты, хранящей записи прошлого, находится одна и та же надпись, вырезанная рунами, которые поймут все, кто знают дварфийский или язык гигантов:

> *Прошлое – это кристалл, ибо хотя можно смотреть на разные его грани с разных сторон, оно всегда останется тем же.*

В этих комнатах есть кристаллы множества цветов. Ултар и его помощники периодически перемещают скрижали, цилиндры и стелы из архивов настоящего в эти комнаты. Некоторые из здешних записей восходят к мифическим временам древнейших из богов гигантов.

Анналы истории. Персонажи могут исследовать историю появления первых поселений Подземья и любых хорошо известных персонажей, живущих в нем. Благодаря этому они будут знать, чего ожидать от этих мест, если они посетят их в будущем, или же они смогут лучше понять события, произошедшие с ними во время посещения таких мест. К примеру, они могут больше узнать о Темберчоде, или об осаде Блингденстоуна темными эльфами и нападении на него демонов, или какую-либо другую часть известной истории Фаэруна.

Архивы настоящего

Над входами в комнаты, в которых хранятся работы Уртаса, вырезаны надписи, которые поймут все, кто знают дварфийский или язык гигантов:

> *Настоящее – это как песок, что неумолимо сыплется сквозь пальцы.*

Записи в этих комнатах содержат подробное описание нынешнего состояния Подземья и королевств гигантов.

Текущее положение дел. Чтение скрижалей в этих архивах дает хорошее представление о том, что происходит в Подземье в настоящее время. Свежие новости добираются за несколько дней, и зачастую не очень целостны, но становятся более подробными по мере того, как Уртас получает дополнительную информацию от своих источников. Доклады о вторжении демонов обрывисты и не целостны, но персонажи все равно могут получить примерное представление о том, куда какие-либо лорды демонов прибыли. Они могут узнать о том, что Загттмой двигается в неизвестном направлении, или о том, как Йеногу и Бафомет проделывают свой разрушительный путь, собираясь сплотить поклоняющиеся им расы. В отличии от обрывков новостей о других лордах демонов, значительное количество информации получено о культах, поклоняющихся Демогоргону, что обосновались под Грэклстью, так как происходящие там события затрагивают проживающий в Городе Клинков клан каменных гигантов.

Архивы будущего

Над входами в комнаты, в которых хранятся провидческие записи Устовы, вырезаны надписи, которые поймут все, кто знают дварфийский или язык гигантов:

> *Будущее – это песня, которую мы помним, но не стремимся к ее концу, чтобы не испортить мелодию.*

Грейвенхоллоу: общее описание

О том, кто построил Грейвенхоллоу, не знают даже нынешние библиотекари. Им известно лишь то, что она существовала еще на заре цивилизации гигантов.

Место силы. Грейвенхоллоу был создан из титанической жеоды, кристаллы которой пронизаны магией, концентрирующей фэрзресс. Магия, наполняющая библиотеку, оказывает глубокое влияние на время и пространство, искажая восприятие и чувство реальности всех существ, что в ней находятся.

Больше изнутри. Пространство в Грейвенхоллоу работают особенным образом. Объем библиотеки постоянно увеличивается по мере того, как в нее добавляются знания, но ее посетители все равно могут легко найти свои комнаты. В Грейвенхоллоу могут заблудиться только самые рассеянные и легкомысленные.

Универсальный язык. Существа, пребывая в Грейвенхоллоу, получают преимущества заклинания *понимание языков [comprehend languages].*

Скрыта от магии. Грейвенхоллоу – это окно во время и историю, и магия, пронизывающая библиотеку, ограждает ее от окружающего реального мира. Несмотря на то, что магия предсказания работает нормально внутри библиотеки, ни одно заклинание этой школы, прочтенное снаружи, не сможет обнаружить существо, объект или место, находящееся внутри нее.

Мирное место. Предполагается, что посетители библиотеки должны вести себя прилично, и воздерживаться от споров и насилия. Существа, создающие конфликтные ситуации, быстро привлекут внимание василиска Велдискара, который сразу использует свой Обращающий в камень взгляд [Petrifying Gaze] на нарушителей спокойствия. Если угроза возрастет до такой степени, что Велдискар не сможет с ней справиться, библиотека в помощь ему создаст 3к6 галеб дур.

Навигация по желанию. Поиск чего-либо в Грейвенхоллоу происходит с помощью силы желания. Всякий раз, когда персонаж ищет конкретное место в библиотеке (определенный этаж или временной промежуток в истории, к примеру), персонаж должен совершить успешную проверку Мудрости Сл 14, чтобы отыскать это место. При провале персонаж приходит не туда и должен будет совершать дополнительные проверки до тех пор, пока не добьется успеха. Если персонажей сопровождает кто-либо из библиотекарей, то им не требуется совершать проверки для того, чтобы найти искомое.

В отличии от других комнат библиотеки, в этих архивах звучит эхо текущей воды. Ниши стен, в которых содержатся каменные цилиндры, на которых предпочитает делать записи Устова, также являются фонтанами, в которых вода мерцает, переливаясь через кристаллы.

Провидческие видения. Информация, хранящаяся в архивах будущего, неточная, но не только потому что Устова больше внимания уделяет пророчествам, но и потому что ее видения показывают лишь возможные события, а не определенные. Уртас и Устова часто сверяют записи друг друга, чтобы найти подтверждения своим видениям. Пророчества в этих комнатах ограничиваются будущим народа гигантов (и испытаниями, все еще предстоящими ему), потому что они – это все, что интересует Устову.

Враг нашего врага

По мере исследования персонажами библиотеки, в идеале после встречи с одним или двумя эхо, они встретят пожилого дроу архимага Визерана ДеВира [Vizeran DeVir], которого сопровождает Клив [Kleve] – телохранитель **слаад смерти** [death slaad] в своей истинной форме. Визеран является **архимагом** [archmage] со следующими изменениями характеристик:

- Мировоззрение Визерана нейтрально-злое
- Наследие фей [Fey ancestry] Визерана наделяет его преимуществом на спасброски против очарования, и его невозможно магически усыпить.
- Визеран обладает врожденной способностью к чтению следующих заклинаний без нужды в материальных компонентах: *пляшущие огоньки [dancing lights]* пожеланию, *тьма [darkness]* один раз в день, *огонь фей [faerie fire]* раз в день (Сл спасброска 15) и *левитация [levitate]* (только на себя) один раз в день.
- Визеран совершает с помехой броски атаки и проверки Мудрости (Восприятие), основанные на зрении, находясь на солнечном свете.

Когда персонажи впервые встречают Визерана и Клива, прочитайте следующий текст игрокам.

> Приближаются две фигуры – старый дроу, облаченный в темные развевающиеся одежды, и неповоротливый серокожий монстр, напоминающий покрытую иглами жабу-гуманоида, в широкий рот которого полон бритвенно-острых зубов. Усталое и морщинистое лицо дроу говорит о его огромном возрасте, а его суженные красные глаза тщательно изучают вас, пока он к вам подходит.

Визеран осторожно приветствует искателей приключений, представляет себя и своего спутника, а затем спрашивает о том, что привело их в Грейвенхоллоу. Он ведет себя холодно и вежливо, пытаясь избежать напряженной ситуации из-за страха быть обвиненным здесь в провоцировании насилия.

Если персонажи изъявят желание поговорить с ним, Визеран расскажет им о том, что он сражается с тиранией Лолс и ее жрицами в течение многих веков. Он убежден в том, что в самом разгаре некое демоническое вторжение в Подземье, и теперь он пришел в Грейвенхоллоу, чтобы найти подтверждение своим подозрениям и придумать план, который поможет справиться с этой проблемой.

Дроу архимаг предлагает, чтобы искатели приключений провели самостоятельные поиски, и чтобы они заострили свое внимание в частности на Мензоберранзане и его архимаге – Громфе Бэнре [Gromph Baenre]. Прежде чем вернуться в свою комнату, Визеран расскажет персонажам, как найти библиотекарей, если они этого до сих пор не знают.

Пребывая в библиотеке, персонажи могут не единожды встретиться с Визераном для того, чтобы обменяться находками. Дроу архимаг уже успел узнать о многих событиях, произошедших с момента прибытия лордов демонов. Однако он не углубляется в изучение конкретных событий, и потому поощряет вклад персонажей в дело, при этом умалчивая о своих собственных намерениях и целях.

Если персонажи начнут угрожать Визерану, Клив предупреждающе нависнет над персонажами, а архимаг, тем не менее, будет пытаться призвать к спокойствию, утверждая, что сражение ни к чему не приведет. Если персонажи нападут на него или на Клива, Визеран прочитает заклинание остановка времени [time stop] и удалится прежде чем появится Велдискар (см. «Мирное место» в блоке «Грейвенхоллоу: общее описание»). Клив станет невидимым и уйдет из Грейвенхоллоу за своим хозяином. Архимаг, несмотря на совершенное на него нападение, свяжется с персонажами снова, чтобы попытаться заключить союз (см. главу 12, «Башня возмездия»).

К библиотекарям

Если персонажи отправятся на поиски библиотекарей, Ултар станет первым, кого они найдут. Он и Урмас согласны с тем, что нынешние события, происходящие в Подземье, являются серьезной проблемой, однако их роли в качестве хранителей записей ограничивает их в действиях до той степени, что они могут лишь предоставлять информацию. Ултар предполагает, что именно в этом кроется причина того, почему библиотека позволила им и Визерану найти её так легко.

Урмас следил за недавними событиями, что предположительно могли повлечь за собой нынешний кризис. Он попросит персонажей рассказать ему о том, что они пережили в Подземье, и в особенности об их встречах с лордами демонов.

Ултар даст персонажам один из библиотечных *говорящих с камнями кристаллов [stonespeaker crystal]*, если у них нет своего собственного, и расскажет, как им пользоваться. Он предупредит персонажей о том, чтобы они не погрязли в тех видениях, что им предстоит испытать.

Говорящие с камнями кристаллы

Существо, настроенное на *говорящий с камнями кристалл [stonespeaker crystal]* (см. приложение В), получает способность смотреть сквозь покровы времени и получать видения прошлого, настоящего и будущего, но лишь в то время, как оно находится в Грейвенхоллоу.

Существо, настроенное на *говорящий с камнями кристалл [stonespeaker crystal]*, получает следующие дополнительные преимущества, пока находится в библиотеке:

Говорящий с камнями кристалл

- Находясь в Архивах прошлого с кристаллом в руке, существо может по своему желанию получить видение прошлого. После этого видения существо не может испытать еще одно видение прошлого пока не завершит продолжительный отдых.
- Находясь в Архивах настоящего с кристаллом в руке, существо может по своему желанию получить видение чего-либо, происходящего в данный момент. После этого видения существо не может испытать еще одно видение настоящего пока не завершит продолжительный отдых.
- Находясь в Архивах будущего с кристаллом в руке, существо может по своему желанию узреть мимолетный образ того, что может произойти, если лордов демонов не остановить. После этого видения существо не может увидеть еще один мимолетный образ будущего пока не завершит продолжительный отдых.
- Пока существо находится в соответствующем архиве, оно может потратить два заряда кристалла, чтобы задать вопрос, относящийся к прошлому, настоящему или будущему, и получить правдивый ответ в форме видения.

Персонажи могут потратить заряды на то, чтобы подтвердить свои подозрения, заполнить пробелы в своих знаниях и своими глазами узреть события, спровоцировавшие появление в мире лордов демонов. Такие исследования могут занять несколько дней. Ултар не даст им еще один кристалл для ускорения этого процесса, но персонажи могут попытаться украсть один из них, потому как доверчивый библиотекарь хранит их на полке в своей комнате. Гигант обнаружит пропажу спустя 1к4 дней, и после этого персонажей встретит Велдискар с группой галеб дур, который вежливо попросит их немедленно покинуть Грейвенхоллоу.

Возможные видения

Ниже приведены наиболее значимые видения из тех, что могут увидеть персонажи, в качестве ответов на свои вопросы. Изменяйте их или добавляйте к ним подробности по мере необходимости, а также импровизируйте с помощью информации, представленной в этом приключении, подстраивая видения под задаваемые персонажами вопросы.

Безрассудство Громфа

Если персонажи попытаются узнать о Громфе Бэнре или прибытии лордов демонов, они получат видение о том, как все началось.

> Властный дроу архимаг в робе из паучьего шелка читает могущественное заклинание призыва. Ритуал постепенно подходит к завершению, и вместе с этим паутина энергии фэрзресс все больше расширяется. Похоже волшебник обеспокоен этим, и его попытки довести заклинание до конца становятся все более безрассудными, и тогда он осознает, что перестал контролировать свою магию.
>
> И пришло безумие! В энергетической сети вокруг него открылись разломы. Эти трещины растягиваются и расширяются, и из них пришли ужасные твари, которые кричат, визжат и воют, потоком вырываясь из Бездны в Подземье.
>
> Слышится мрачный женский смех, что эхом отзывается в вашем разуме, а в это время дроу волшебник сжавшись пытается укрыться от демонических орд, коих он, сам того не желая, впустил.

Если персонаж, узревший это видение, обладает значением пассивной Мудрости (Восприятие) равным 13 или выше, он или она увидит у волшебника инсигнию дроу. Если персонаж является темным эльфом или кем-либо знакомым с иконографией домов дроу Мензоберранзана, он или она опознает символ дома Бэнр. Персонаж также способен запомнить символ, чтобы потом его нарисовать, таким образом другой, более сведущий персонаж, может узнать этот знак.

Прибытие Заггтмой

Персонажи могут попытаться узнать о Заггтмой или событиях в Роще Неверлайт.

> Пред вами необычно красивая пещера, в которой чистой жизненной энергией горят огни всех цветов радуги, расширенные свечением фэрзресс. Свечение пульсирует, и вы чувствуете, как жизнь в пещерах загнивает, заражаясь инфекцией. В центре пещеры вырастает гриб, превосходящий по размерам любой другой из здесь присутствующих. На нем надуваются и лопаются гнойники, его ножка утолщается, а шляпка дотягивается до потолка пещеры, что делает его огромной грибной башней.
>
> К этому месту в страхе подходят два миконида, не обращая внимания на растекшуюся под их ногами гниль. Вы чувствуете, как их охватывает изумление, они встают на колени и начинают кланяться, и тогда вы понимаете, что они обречены. Среди облаков спор, падающих словно снег, звучит голос. Этот голос говорит миконидам приготовиться к такому подарку, о котором они не могли и мечтать.

Если персонажи посещали Рощу Неверлайт, они узнают в одном из миконидов Властителя Фило, а также каким-то образом поймут, что второй миконид – это еще не мутировавший Йестаброд.

Джуиблекс и Король Пудингов

После сражения с Королем Пудингов в Блингденстоуне персонажи могут пожелать узнать больше о безумном свирфнеблине или его демоническом хозяине Джуиблексе Безликом Лорде.

> Глубинный гном, отвергнутый своими сородичами, рыдает, бродя по темным тоннелям, и разговаривает с чем-то ползающим и сочащимся из стен. Вы наблюдаете, как он называет своими детьми два скользких комка слизи, и чувствуете, что он обладает властью над ними. Он играет с ними так, словно они дети, бегая за ними по мрачным глубинам.
>
> Но что-то изменилось, и слизь начала от него уползать. Глубинный гном бросился за ними, страшась снова стать одиноким. Вы чувствуете, как его охватывает невыразимый голод. Он испытывает видения, передающиеся вам, показывающие то, что кажется раем для него, и слизевым кошмаром для остальных. Невыразимый голод разговаривает с ним, и его, уже и без того шаткий, разум не может противостоять разрушительной силе этого голода. Эта сила узнала и почувствовала в этом гноме то, что он будет хорошо ей служить.
>
> У невыразимого голода есть имя – Джуиблекс. И его сила... о, такая великая и страшная сила! Она наделяет гнома способностью управлять маленькими пожирателями – его детьми – и теперь они могут вернуться в то место, откуда его изгнали, и полностью поглотить его!

Расколотые клинки

Скверна в Грэклстью заставляет медленно гнить их общество изнутри, и ведет его к жестокой судьбе.

> Вы видите круг маленьких, сгорбленных и истощенных существ, облаченных в капюшоны. Их резкие жесты и движения свидетельствуют об овладевшем ими безумии. Они напевают, качаясь в такт своим словам. Затем останавливаются, и вокруг них нарастает свечение фэрзресс, что нашептывает им невнятные звуки. Дерро поют и танцуют, а их руки светятся не принадлежащей им силой. Видение сменяется и показывает серых дварфов, вглядывающихся в докрасна раскаленный металл в их кузницах. Непрерывный ритм стука их молотов замедлился. Внезапно брат напал на брата, их сознания начинают противоречить самим же себе. Взлетает искра и город поглощает пламя.

Алтарь Демогоргона

Одна из первых встреч персонажей с лордами демонов могла произойти в Слубладопе, где они стали свидетелями пришествия Демогоргона, также называемого безумными куо-тоа «Отцом Глубин».

> Вы едва видите, как куо-тоа плавает в мрачных глубинах темного подземного озера. Он поворачивает то влево, то вправо, пытаясь что-то отыскать, даже будучи окруженным клыкастыми существами, напоминающими скатов. Куо-тоа улыбается, его игольчатые зубы блестят даже во тьме. Он что-то заметил. Он осознал некую тайну, и теперь его, и без того дурной, разум начал погружаться в еще большее безумие.
>
> Куо-тоа свернулся в клубок и вскинул руки в поклонении. Затем из круга скатов возникло два щупальца, а за ними две воющих головы бабуинов.

Фраз-Урб'луу и драгоценный камень

Персонажи могут заинтересоваться в подробностях о том, что послужило причиной распрей в Мантол-Дерите, и это приведет к видению о Фраз-Урб'луу.

> Образованный фэрзресс разлом широко раскрылся, осветив темный тоннель. Этот разлом изверг черный драгоценный камень, который со стуком прокатился по полу тоннеля. Серокожий дварф поднял самоцвет и начал его пристально рассматривать.
>
> Видение сменяется на ярко освещенную пещеру, полную неопрятных торговых палаток, где дуэргар вручает камень свирфнеблину для оценки. Гном отказывается возвращать драгоценный камень, и вместо этого отдает его одной из своих свирфнеблинов учеников. Молодой ученик убегает с камнем в руках, но на него напала горгулья. Горгулья выхватывает камень и улетает, а затем отдает его женщине дроу. Дроу всматривается в черный самоцвет и видит, как отвратительное демоническое лицо смотрит на нее в ответ. Мысли о резне и бойне наполняют ее разум, и тогда она прячет драгоценный камень в своих одеждах, обнажает короткий меч и покрывает клинок ядом.

Сайрог жив! Да здравствует Оркус!

Несмотря на то, что Оркус не играет значительной роли в этом приключении, игроки, возможно, хотели бы, чтобы Демонический Лорд Нежити также показал свое участие.

> В сердце чуждой пещеры, блестящей от слизи, множество ловцов разума собрались вокруг гигантского мозга, лежащего у бассейна. Мозг мертв. Вы слышите невнятные мысленные потоки иллитидов, оплакивающих его. Лишь одно слово эхом звучит громче других: Сайрог.
>
> Внезапно фэрзресс покрывает темный винтовой зал призрачным светом. Разлом открывается, и тогда неповоротливая, рогатая, сгнившая фигура выходит из него. Она вскидывает жезл с навершием в виде черепа и направляет его на старший мозг. Старший мозг начинает пульсировать, и вы видите перемежающиеся вспышки призрачного света под его гниющей плотью. Свежевателей разума охватил страх в тот момент, когда старший мозг заговорил с ними снова, сказав им, что Оркус спас Сайрог, и приказав им последовать за ним в мертвую жизнь.

Библиотекари Грейвенхоллоу знают, что Сайрог – это название отдаленного поселения свежевателей разума. Визеран ДеВир и каждый член Общества Великолепия также знает о том, что Сайрог назван в честь старшего мозга, управляющего поселением, что расположено глубоко в Подземье, в тысячах миль на востоке отсюда.

Бафомет, Рогатый Король

Этот лорд демонов не играет значительной роли в этом приключении. Тем не менее, если персонажи ищут зацепку, с помощью которой они смогут узнать о местонахождении Рогатого Короля, они получат следующее видение.

> Ваши ноздри наполняет запах крови. Вы блуждаете по тоннелям Подземья, идя с некой целью, круша своими гигантскими копытами лежащие под ногами камни. Свет фэрзресс тенью показал вам ваш силуэт. Силуэт монстра, напоминающего огромного рогатого зверя. Своей окровавленной глефой вы прорубаете путь сквозь лес зархвудов, преграждающий вам дорогу. Лабиринт тоннелей запутал бы обычное существо, но вы инстинктивно понимаете, по какому пути нужно следовать. С каждым шагом вы все ближе к наполненной магмой расщелине, в которой находится нечто из металла и камня – это оружие, способное изменить саму форму Подземья.

Это видение дает некоторое представление о Ядре Лабиринта [Maze Engine] – магическом устройстве, расположенном в сердце Лабиринта [Labyrinth] (см. главу 14).

Отпрыски Йеногу

Персонаж, пытающийся узнать больше о Йеногу, Демоническом Лорде Гноллов, получит следующее тревожное видение.

> Сутулое и гнилое существо с головой дьявольской гиены обрушивает трехглавый цеп на беховолдера, сокрушая его. Когда тело глазного тирана упало на пол, стая гиен набросилась на труп и оторвала его глаза, а в это время лорд демонов слизывал кровь со своего оружия. Наевшись, гиены превратились в слюнявых, хихикающих гноллов прямо на ваших глазах.

Лолс, Демоническая Королева Пауков

Если персонажи поинтересуются о Лолс, они получат видение о ее доме в Ямах Паутины Демонов, подтверждающие то, что по крайней мере один лорд демонов не вышел из Бездны.

> Вы видите истинную форму Демонической Королевы Пауков – черного, раздутого арахнида с головой женщины дроу. Вокруг нее гнездятся многие тысячи серых яиц. Лолс знает, что вы наблюдаете за ней, и вы чувствуете ее ярость в тот момент, когда ее разум пытается вас нащупать. Ее яростный крик, пронзающий защитную магию Грейвенхоллоу, эхом звучит в вашем сознании, и тогда видение внезапно погружается во тьму.

Это видение дает небольшое представление о плане Лолс, заключающемся в том, чтобы выгнать своих конкурентов из Бездны и заселить ее слои собственным демоническим потомством. Персонажи, испытывающие это видение, должны совершить успешный спасбросок Мудрости Сл 16 или получат один уровень безумия (см. «Безумие» в главе 2).

Другие видения

Другие видения, искомые персонажами, могут зависеть от того, что они пережили во время своего побега из Подземья, а также от того, на что вы хотели бы обратить внимание искателей приключений (включая активность других лордов демонов).

Возвращение к Визерану

Когда персонажи обнаружат все, что они искали, они могут пойти к Визерану. Если они не будут этого делать, он сам их найдет после того, как завершит собственные поиски.

> «Этот дурак Громф привел к нам лордов демонов, и эта его демоническая королева была его кукловодом. Теперь благодаря ему вся Бездна принадлежит Лолс. Мои собственные исследования убедили меня в том, что Громф использовал фэрзресс, чтобы достичь призыва столь огромной силы, и я уверен, что такого результата он точно не ожидал. Болван!
>
> «Я могу избавить вас от месяцев исследований – у нас крайне мало времени. Сведения, которые я здесь нашел, подтвердили мои догадки, и я знаю, как изгнать лордов демонов обратно в Бездну. Мы сможем это сделать лишь работая сообща, если у вас достаточно желания и смелости для того, чтобы непосредственно бросить вызов лордам демонов. Или, правильнее будет сказать, если вы достаточно глупы.»

Если персонажи кажутся неуверенными по отношению к работе вместе с Визераном, он напомнит им о том, какая опасность грозит миру поверхности в том случае, если лорды демонов выберутся из Подземья. Если персонажи обвинят Визерана в том, что он имеет какие-то скрытые мотивы, дроу тонко улыбнется и скажет, что это действительно так. Тем не менее, он будет продолжать настаивать на том, что у него с персонажами общие цели, и что он не собирается вовлекать их в какие-то другие планы. Он обращает внимание на то, что в данный момент он не является самым существенным злом из тех, с которыми персонажам предстоит столкнуться.

Визеран пригласит искателей приключений и их спутников в Арадж, его башню и крепость, где они смогут обсудить дальнейшие планы. Там он может продемонстрировать то, что он собирается сделать, и почему ему необходима помощь героев. Он откажется обсуждать подробности плана в Грейвенхоллоу, и скажет лишь, что «у здешних стен практически в прямом смысле есть уши, а также постоянно возникают эхо». Только его дом достаточно защищен для того, чтобы служить местом, в котором можно спланировать победу над лордами демонов.

Покидая Грейвенхоллоу

Все то время, пока персонажи подобающе ведут себя в гостях, библиотекари не будут против того, что они остаются в Грейвенхоллоу столько, сколько им нужно. Тем не менее, библиотека перестанет посылать видения после того, как персонажи получат всю необходимую информацию. Если после этого игроки останутся, их усилия будут бесплодны, и тогда библиотекари или их помощники предположат, что в данный момент нужных им сведений в библиотеке не осталось.

Персонажи могут путешествовать с Визераном, или же он обеспечит их картой и точным направлением, ведущим к Арадж, если они хотят сперва разобраться с другими делами в Подземье. Он настаивает на том, что время играет огромное значение. С каждым днем задержки влияние лордов демонов в Подземье растет. См. главу 12, «Башня Возмездия», чтобы получить подробную информацию об Арадж.

Последняя помощь, которую может оказать библиотека, – это предоставить тоннель, соединенный с теми путями, которые ведут в желаемое персонажами место, вне зависимости от того, что это за место, будь то Арадж, Мензоберранзан, Грэклстью, Мантол-Дерит, берег Темного Озера или что-то еще.

Награда опытом

Персонажи должны покинуть Грейвенхоллоу с четким пониманием того, что произошло в Подземье, находящемся под влиянием лордов демонов, а также роли Громфа Бэнра и Лолс в создании этой кризисной ситуации. Каждый персонаж получает 5000 опыта, узнав правду.

Глава 12: Башня возмездия

Архимаг дроу Визеран ДеВир [Vizeran DeVir] предлагает путешественникам заключить союз, и искатели приключений отправляются в его башню в глубины Подземья. Там они узнают более подробно о том, что он знает об угрозе, которую создали владыки демонов – и вероятно, заключают с ним союз, чтобы ликвидировать эту угрозу. Им следует быть осторожными, так как их потенциальный союзник имеет свои собственные интересы, и в том, что касается его соплеменников.

Если персонажи не поддались убедительным речам Визерана, уговаривавшего их заключить союз в Грейвенхоллоу (см. главу 11), архимаг дроу в дальнейшем пошлёт Грина Оустила [Grin Ousstyl] (см. далее в этой главе) в качестве парламентёра, для того, чтобы повторить предложение и провести персонажей в Арадж, если те согласятся. Дальнейшее самостоятельное исследование Подземья может убедить искателей приключений по крайней мере выслушать то, что Визеран хочет им сказать. Если им удастся пообщаться со своими союзниками с поверхности, эти союзники будут уговаривать персонажей заключить альянс с архимагом дроу.

Прибытие в башню

Башня Визерана расположена на краю Вормрайтингс, примерно в 10 днях пути от Мензоберранзана (Menzoberranzan). Карта и указания, которые архимаг давал путешественникам в главе 11, позволят им найти пещеру не заблудившись. Используйте случайные столкновения из главы 13, «Вормрайтингс», на пути к башне.

Финальный отрезок пути до башни – это узкий проход в боковом тоннеле, преграждённый зачарованной секретной дверью. Если карта Визерана окажется в 10 футах от двери, мягкий алый свет высветит слово «Araj», слово дроу, обозначающее «Возмездие» – начертанное на поверхности двери на эльфийском языке паукообразными буквами. Прикосновение карты к двери открывает дверь на 1 минуту или до тех пор, пока карта не окажется более чем в 100 футах от двери. Если персонажи путешествуют с Визераном, секретная дверь открывается по его приказу.

Персонажи могут путешествовать в Арадж в сопровождении всех своих экспедиционных сил. В башню же Визеран впустит только игровых персонажей, впрочем, пещера вокруг башни является подходящим место для лагеря, в котором можно не опасаться нападений. Однако, если персонажи ехали на гигантских ящерицах или других скакунах, их транспортные животные не смогут пройти по прямому маршруту к башне, и придётся устроить для них отдельный лагерь дальше от башни.

> Проход за секретной дверью настолько узкий, что по нему можно будет двигаться только по одиночке, порой продвигаясь боком, чтобы протиснуться. Путешествие в этой кромешной темноте займёт почти час, и будет заполнено непрерывным эхом отдалённых звуков.
>
> Затем проход расширяется, переходя в пещеру, чьи отдалённые стены и потолок лежат в темноте, за пределами видимости. Осколки кварца и слюды в камнях переливаются, когда на них падает свет, образуя в каменном полу тропинку. В конце этой тропинки, возвышается массивный тёмный силуэт – мрачная чёрная башня, высеченная в громадном сталагмите.

Арадж: Башня Визерана

Башня Визерана – это громадный сталагмит с вырезанной в нём по спирали группой залов, уходящих вверх, к куполу. Центр сталагмита выдолблен, образуя открытую вертикальную шахту. Каменная лестница с площадками, ведущими в залы, вьётся вдоль этой шахты по спирали, ведя в залы на верхних уровнях.

1 уровень – это широкий вестибюль и зал для аудиенций.
2 уровень содержит кухни, склад, и, в настоящее время заброшенные, комнаты слуг.
3 уровень – это место для постоя гостей, спальни и камеры пыток для «особых гостей».
4 уровень – здесь находятся библиотека и лаборатория Визерана.
5 уровень – это личные покои архимага.
6 уровень – это святилище Визерана (на нижнем пике сталагмита), где он проводит время в созерцании и изучении.

В святилище имеется круг телепортации, который Визеран может использовать для возвращения домой, если ему это жизненно важно. (Он использует это только как крайнее средство, учитывая риск телепортации в Подземье: см. «Фэрзресс» в главе 2.) Визеран не распространяется о существовании круга чужеземцам, кроме тех случаев, когда это крайне необходимо, и он никогда не выдаст последовательность магических символов для этого круга.

Встреча с Визераном

Учитывая, что путешественники прибыли в башню Визерана как гости, двери башни будут открыты перед ними. Если они прибывают при других обстоятельствах, смотри «Проникновение в Арадж» в конце этой главы.

> Через тяжёлую железную дверь, которая является единственным видимым входом в башню, короткий туннель ведёт сквозь 5 футов цельно-каменной стены в прохладный тёмный зал. Как только вы входите, перед вами загорается бледно-фиолетовая парящая сфера, благодаря которой вы замечаете отверстие в сводчатом потолке и спиральную каменную лестницу без перил, поднимающуюся в нее.
>
> Вокруг лестницы свет открывает круглую приёмную залу с остывшими, не зажжёнными фонарями, висящими на креплениях на каменных стенах, тяжёлыми коврами, покрывающими гладкий каменный пол и каменное кресло на небольшом подъёме, располагающееся слева от входа и больше напоминающее трон.
>
> Шар фиолетового света проплывает и останавливается под центром открытой шахты за основанием лестницы, будто ожидая вас там.

Шар магического света пытается провести персонажей вверх по лестнице к покоям Визерана на верхнем уровне башни. Персонажи могут подниматься по лестнице, если пожелают, но любое существо, проходящее мимо ступеней под отверстие шахты, активирует магическую левитацию, наложенную на шахту (см. врезку «Башня Визерана: общее описание»). Если персонажи прибывают в компании Визерана, он сообщает им командные слова для управления левитацией.

Визеран ДеВир

Визеран ДеВир является одним из талантливейших магов дроу города Мензоберранзана. К несчастью для него, расцвет его мощи пришёлся на то же время, что и расцвет другого талантливого арканиста Города Пауков, Громфа Бэнра. Потомок Первого Дома, настолько же одаренный в манипулировании другими, как и в магии, Громф обесчестил и устроил изгнание Визерана, как не верующего в Лолс. По странной иронии, это могло спасти Визерану жизнь, так как Дом ДеВир вскоре после этого был уничтожен своим соперником, Домом До'Урден.

Приговорённый к одиночеству Подземья, Визеран не погиб, как многие полагали. Вместо этого, он при помощи своих магических сил создал безопасное укрытие для себя и провёл следующие столетия в уединённых исследованиях, оттачивая своё мастерство в магическом искусстве. Он наблюдал издалека за бесчисленными событиями, разворачивающимися в Подземье и на Фаэруне, собирая информацию и строя планы своего возвращения. Визеран полагает, что сейчас настало его время.

Визеран жаждет мщения своему единственному живому сопернику – Громфу Бэнру, дроу Архимагу Мензоберранзана. Являясь последователем Древнего Элементального Ока [Elder Elemental Eye], Визеран также презирает Лолс и её влияние на дроу. Нет ничего более желанного для него, чем разоблачить Громфа и доказать дроу, что Лолс их использует для собственной выгоды. Естественно, он жаждет изучить все тайны магии, которые позволили Громфу использовать магию, достаточно сильную для того, чтобы призвать владык демонов в Подземье.

Визеран является могучим, но опасным союзником. Его планы и цели полностью эгоцентричны, и он без колебаний принесёт в жертву персонажей, если это поможет его замыслу. Более того, Визеран ошибается, полагая, что обладает иммунитетом к демоническому безумию, распространяющемуся по Подземью. Безумие усиливает его мегаломанию[1] и жажду мщения его сородичам дроу.

Визеран использует статистику **архимага** со следующими изменениями:

- Мировоззрение Визерана нейтрально-злое.
- Черта Визерана наследие фей [fey ancestry] даёт ему преимущество на спасброски против очарования и не даёт его усыпить магическим способом.
- Визеран обладает врождённой способностью творить следующие заклинания, без требования материальных компонентов: *пляшущие огоньки [dancing lights]* по желанию, *тьма [darkness]* один раз в день, *огонь фей [faerie fire]* один раз в день (Сл 15) и *левитация [levitate]* (только на себя) один раз в день.
- Находясь на солнце, Визеран получает помеху на атаки и проверки Мудрости (Восприятие), основанные на зрении.

Клив

У Визерана есть контролирующий самоцвет [control gem] **слаада смерти** [death slaad], которого он называет «Клив». Слаад служит архимагу телохранителем и всегда находится неподалёку. Клив может менять форму, чтобы выглядеть как гуманоид Маленького или Среднего размера, иногда принимая форму глубинного гнома слуги или дроу помощника Визерана, если он хочет смешаться с толпой. Он также может творить невидимость [invisibility], чтобы скрытно наблюдать, и полагается на свою природную форму, если хочет запугать других существ. Хотя он и жесток от природы, Клив не предпринимает никаких действий, чтобы навредить кому-то без разрешения Визерана.

1 мегаломания – бред величия. В обиходе, обычно ошибочно называется «манией величия»

Контролирующий самоцвет Клива выглядит как дымчатый кристалл, который Визеран носит под робами на цепочке, на шее. Пока Визеран обладает самоцветом, слаад смерти обязан подчиняться ему и не может быть очарован.

Грин Оусстил

В Арадж есть лишь ещё один **маг дроу** – Грин Оусстил, ученик Визерана. Хитрый смутьян из опального дома, Грин пробрался в незаконный союз магов дроу, известный как Совет Пауков, но был слишком беспечен и чуть было не был казнён из-за своих амбиций. Изгнанного из Мензоберранзана, его принял Визеран, который выступает в качестве тайного покровителя совета. Молодой дроу продолжил своё магическое обучение под покровительством архимага.

Грин верен своему мастеру, но столь уединённое существование ему не подходит. Он жаждет возвращения в Мензоберранзан, поддерживая идею свержения верховных матерей и окончания их правления. Впрочем, у него не вызывает энтузиазма возможное превращение своего старого дома в поле боя для демонических владык, и в конечном он предаст доверие Визерана в пользу искателей приключений, в попытке предотвратить такой исход (см. главу 15 «Город Пауков»).

Другие обитатели

Более живых существ в Арадже нет, но есть некоторые магические обитатели, с которыми персонажи могут взаимодействовать.

На каждом уровне башни есть перманентный *невидимый слуга [unseen servant]*, который обслуживает Визерана, Грина и гостей архимага. Две дюжины комплектов доспехов, расставленных по всей башне, также являются **оживлёнными доспехами**, которые двигаются и сражаются по приказу Визерана. От одного до трёх доспехов охраняют каждую комнату и каждый коридор башни. Если Визерану угрожает опасность, он использует их в качестве заслона, чтобы выиграть время для побега или контратаки.

Башня Визерана: общее описание

Следующие особенности присущи всей башне.

Свет. Пещера вне башни погружена во тьму, так как жители Арадж не нуждаются в свете. В башне изредка встречаются *парящие шары*, источающие тусклый свет, а все остальные места темные.

Стража и защитная магия. Изнутри башня пребывает под непрерывным наблюдением *стражи и защитных* заклинаний, чтобы предотвратить вторжения. Визеран приостановит действие заклинаний для своих гостей, чтобы позволить им беспрепятственно войти, однако те, кто попытаются прокрасться в башню, испытают на себе эффекты заклинания (см. «Проникновение в Арадж»). Кроме того, башня защищена от прорицаний. Заклинания школы прорицания, прочитанные снаружи, не могут проникнуть через стены башни, за исключением тех случаев, когда это позволяет Визеран, который немедленно узнает о том, что защитная магия башни среагировала на заклинание прорицания, если это произошло.

Левитация. На центр башни наложено заклинание *левитация [levitate]*, и любое существо, которое шагает в ее центр (или падает с лестницы) зависает в воздухе. Существо, произносящее командное слово aluhal'kafion [«спуск»] падает со скоростью 20 футов в раунд до тех пор, пока не достигнет основания лестницы. Если произнести слово *ku'lom* [«подъем»], существо будет подниматься вверх со скоростью 20 футов в раунд до тех пор, пока не достигнет верхнего этажа. Движение немедленно прекращается в тот момент, когда существ произносит *ilkalik* [«остановка»]. Находясь в башне Визеран способен останавливать действие эффекта левитации и возобновлять его с помощью действия.

Персонаж, который побродит по башне и преуспеет в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15, заметит признаки того, что другие гуманоиды были недавно в Арадже, включая выброшенную одежду, гнилые продукты и цепи и оковы, замурованные в стены некоторых комнат башни. Визеран отказывается отвечать на любые вопросы касательно этого, но Грин Оусстил уверяет персонажей, что Визеран ранее держал меньших демонов и гуманоидных рабов у себя на службе. Визеран изгнал демонов по прибытии демонических владык в Подземье, опасаясь, что скрытых связей между существами из Бездны. Рабы, которых держал дроу архимаг (большинство из которых он приобрёл в Грэклстью) ныне мертвы – либо стали жертвами безумия и были убиты Визераном, либо были принесены в жертву как часть подготовки архимага к его тёмному ритуалу. Грин Оусстил не говорит об этом напрямую, упомянув лишь, что работа Визерана может сказываться на его подопечных.

Затея Визерана

Визеран ДеВир приглашает гостей устроиться поудобнее в его кабинете, а невидимые слуги будут приносить им подносы с сушеными грибами, копченым мясом ротэ и кубками с пряным ликером. Дроу архимаг возьмет кубок и первым сделает глоток, несмотря на то, что любые предположения о том, что он хочет отравить своих гостей, покажутся ему смешными, учитывая все трудности, которые ему пришлось преодолеть для того, чтобы организовать эту встречу.

В своей безопасной башне Визеран продолжает обсуждение, начатое с персонажами в Грейвенхоллоу, больше говоря о том, что он знает о лордах демонов.

Визеран ДеВир

Единственный из моего народа, кто может сравниться со мной в Искусстве – это Громф Бэнр. Я думаю, что еще в тот момент, когда мы впервые встретились, мы оба поняли, что нам суждено быть соперниками. Но в то время как я желал всего лишь овладеть Искусством, Громф, кроме этого, был еще и хитроумным политическим манипулятором. Он верен Паучьей Королеве не больше, чем я, однако он подстроил мое изгнание. Лишившись моих исключительных навыков, мой дом пал под натиском нашего соперника – Дома До'Урден. Громф стал Архимагом Мензоберранзана под покровительством своего дома – Первого Дома Правящего Совета.

«Лишь в двух вещах мы с Громфом похожи: наша страсть к Искусству и наша ненависть к тому, как наши коллеги маги страдают от рук верховных матерей и госпож дроу. Громф всегда жаждал силы, и даже достижения статуса Архимага Мензоберранзана было недостаточно для того, чтобы его удовлетворить.

«Из этой башни изгнанника я следил за действиями Громфа. Это было непросто, учитывая его подозрительность и осмотрительность. Тем не менее, мои наблюдения помогли мне узнать о том, что он занимался созданием уникального ритуала – того, что каким-то образом черпает энергию из фэрзресс для получения неизмеримой магической силы. Когда Громф совершил этот ритуал, границы между планами содрогнулись. И теперь, как вы успели понять, лорды демонов прорвались из своих слоев Бездны и их разбросало по Подземью. То, чему мы стали свидетелями в Грейвенхоллоу, это подтверждает.»

Визеран по мере возможности ответит на вопросы персонажей, а затем выдвинет свое предложение. Используйте указанные ниже пункты, чтобы отыграть переговоры, и поддерживайте комбинации проверок навыков и ролевого отыгрыша в таких пропорциях, в которых считаете нужным. Визеран искренне желает помочь, даже с учетом того, что его мотивы совершенно эгоистичны. Таким образом, он склонен к тому, чтобы достичь согласия с персонажами.

Что знает Визеран

Персонажи могут узнать следующую информацию у Визерана спрашивая правильные вопросы, он не легко делится информацией, но при помощи успешной проверки Мудрости (Проницательность) Сл 20 можно добыть следующую дополнительную информацию, если архимаг станет скрытничать:

- Лолс повинна в появлении лордов демонов в Подземье, и она совершила это манипулируя Громфом Бэнром. Паучья Королева использует дроу как пешек в своих планах избавления от своих демонических конкурентов и захвата власти в Бездне.
- Лорды демонов из Бездны, вместе с множеством своих меньших слуг и легионами, были разбросаны по Подземью ритуалом Громфа.
- Присутствие лордов демонов искажает ткань Подземья. *Фэрзресс*, пронизывающая множество мест подземного мира, стала каналом, через который распространяется безумие лордов демонов.
- Громф Бэнр исчез после ритуала. Визеран не смог найти ни следа своего конкурента архимага, используя те ресурсы, которыми он владеет.
- Демогоргон, Принц Демонов, появился в Когтистой расселине в Мензоберранзане и сеял в городе разрушение, пока не выбрался в Подземье.
- Неизвестно с какой целью Громф проводил ритуал, но Визеран убежден в том, что его соперник собирался призвать и подчинить одного конкретного лорда демонов. Визеран считает, что трудно поверить в то, что Громф может оказаться настолько высокомерным, что попытается подчинить себе сразу всех лордов демонов Бездны.
- Тот факт, что призыв произошел в Мензоберранзане, остается по большей части неизвестным. Если бы об этом узнали другие расы Подземья, они бы уже вышли против дроу. Темные эльфы почти наверняка желают сохранить эту информацию в тайне, если, конечно, они сами ей обладают.
- Визеран не знает способов обратить вспять ритуал Громфа Бэнра. Тем не менее, он убежден в том, что может быть другой способ отправить лордов демонов обратно в Бездну (см. «План Визерана»).

Чего хочет Визеран

Как и у любого другого вменяемого существа, у Визерана совершенно нет желания видеть, как Подземье становится логовом обитателей Бездны. Он укажет на то, что как только лорды демонов обустроят здесь свои домены, ничто не сможет остановить их пришествие на Фаэрун и распространение их безумия и хаоса. Несомненно, такой исход неизбежен при наличии достаточного количества времени.

Визеран отчаянно желает уничтожить своего старого соперника. Однако еще больше он хочет сорвать планы Лолс и показать дроу, насколько коварным существом она является. Его глубочайшее и неистовое желание – это увидеть разрушенный демонической яростью Мензоберранзан. В этом случае, израненные выжившие дроу отвернутся от Лолс и ее жриц, и обратятся за помощью к Визерану, позволив ему получить его законное место в качестве мудрого лидера его народа.

Что Визеран предлагает взамен

Визеран ДеВир предлагает искателям приключений свои знания, свою магическую силу и различные магические ресурсы, способные помочь им справиться с лордами демонов. Помощь есть следующая:

- Визеран предлагает каждому персонажу *пивафви* дроу [piwafwi] (см. приложение В).
- Каждый персонаж будет обеспечен амулетом, который может быть использован один раз как *свиток защиты от исчадий [scroll of protection from fiends].*
- Визеран предлагает использование Арадж в качестве убежища в Подземье до тех пор, пока его союз с персонажами не закончится. Архимаг не потерпит размещение армий в своем доме, однако откроет его для искателей приключений и их союзников по мере надобности.
- И самое важное. Визеран может предложить план победы над лордами демонов, но для того, чтобы его свершить, ему понадобится помощь искателей приключений (см. «План Визерана»).

Визеран готов провести и другие разумные обсуждения, включая обучение волшебников и предоставление им возможности изучить заклинания из его библиотеки. Так или иначе, архимаг использует любую возможность во время уроков, чтобы попытаться хитро испортить своих учеников.

План Визерана

Как только искатели приключений начнут проявлять желание работать с ним, дроу архимаг расскажет свой план.

«Демоны – это существа, ведомые безумием и ненавистью, причем даже величайшие и сильнейшие из них. В бездне они непрерывно воюют друг с другом, и уже начали делать это здесь. Мы можем натравить их друг на друга, и тогда расправиться с ослабевшим победителем.

«Я думаю, что я способен подготовить и провести ритуал, похожий на тот, который совершил Громф, но далеко не столь опасный и безрассудный, и он соберет наиболее сильных лордов демонов в то место, где они были призваны изначально. Оказавшись рядом, они попытаются друг друга уничтожить. Но несмотря на то, что лорды демонов могут уничтожить физические аватары друг друга в этом мире, их сущность не может быть убита. Они, таким образом, будут брошены обратно в Бездну, как если бы были изгнаны.

«Ритуал требует определенных компонентов для создания талисмана, который соберет демонов. Затем потребуется обряд, который сможет его усилить и активировать. Затем случится кровавая битва, какой этот мир еще не видывал. Любые выжившие лорды демонов будут крайне ослаблены, и их будет гораздо легче уничтожить.

«Все что мне нужно – это необходимые ингредиенты,» сказал Визеран, «и, в идеале, просмотреть гримуары и записи Громфа из его рабочего кабинета.» После этих слов в уголке рта смотрящего на вас дроу архимага появилась тонкая улыбка.

Персонажи могут отказать Визерану в любое время, и с этого момента архимаг скажет им покинуть его дом и пожелает им удачи в выживании в мире, управляемом лордами демонов. Он скажет, что найдет способ решить эту проблему самостоятельно.

Если искатели приключений будут готовы объединиться с ним, Визеран расскажет о том, что ему требуется. Он объяснит, что ритуал черпает силу от уникального талисмана, который он называет «*темным сердцем*». Создание талисмана требует определенного количества уникальных компонентов:

- Неповрежденное и невылупившееся яйцо лилового червя, чтобы передать огромную физическую силу.
- Центральный глаз бехолдера, чтобы снять магическое сопротивление и преодолеть магические силы.
- Шесть перьев с шести различных ангелов – силу божественных миров, способную вызвать ярость у исчадий.
- Сердце гористро, чтобы управлять сердцами других демонов.
- Тринадцать тиммасков, также известных как «грибы дьявола», выросшие на следе марилит, балора или гористро – приманка, чтобы привлечь демонов.
- Несколько капель крови или ихора лорда демонов, чтобы установить связь с демонами, которых ритуал призовет.
- Гримуары и записи Громфа Бэнра по его ритуалу, чтобы лучше понять силу, призвавшую лордов демонов.

В своих исследованиях Визеран определил потенциальные источники всех этих компонентов, и он может направить персонажей туда, где они могут их достать, как описано в следующих главах. Яйцо лилового червя и глаз бехолдера могут быть найдены в Вормрайтингс (см. главу 13). Перья ангелов и сердце демона могут быть получены в Лабиринте (см. главу 14). Гримуар находится в Мензоберранзане, Городе Пауков (см. главу 15). Возможность получить грибы тиммаск и кровь лорда демонов зависит от изобретательности персонажей и возможностей, что имеются в других главах приключения.

Если кто-то из ваших игроков знает содержание приключения, то они, будучи еще в Мантол-Дерите, могут решить вырезать тамошнему бехолдеру глаз «на всякий случай, вдруг пригодится», чтобы теперь отдать его Визерану для ритуала. Это метаигровое мышление, которое не должно поощряться. Справиться с этой ситуацией несложно: Визеран может сказать, что глаз принадлежит слишком старому бехолдеру и поэтому не годится для ритуала.

Опционально ритуал также может потребовать часть тела лорда демонов. В таком случае персонажи могли уже получить этот компонент в Грэйвенхоллоу - смотри комментарии в той главе. Компонент достался им просто так, но его наличие добавило глубины в приключение и подчеркивает нечистую природу самого ритуала.

Вы можете изменить список компонентов, если желаете, используя встречи в главах с 13 по 15 в качестве ориентиров. Дополнительные встречи могут быть с легкостью добавлены в главы 13 и 14, чтобы предоставить другие компоненты, которые вы хотите добавить в ритуал.

Визеран предоставит искателям приключений и их союзникам все необходимое для сбора компонентов для талисмана и постарается убедить их в том, что нужно начинать делать это немедленно. См. главы с 13 по 15, чтобы узнать об источниках, найденных Визераном, а затем главы 16 и 17, в которых описаны последние битвы с лордами демонов.

Победа без Визерана

Достигнут ли успеха искатели приключений в борьбе против лордов демонов без помощи Визерана, зависит от вас. Они могут попытаться осуществить его план собственными силами, особенно после того, как он снабдил их необходимыми компонентами и информацией. Талисман темное сердце, изготовленный для ритуала (см. главу 15) может быть помещен где угодно для сбора к нему демонов. Кроме того, ритуал может быть выполнен в любом месте Подземья, пропитанном фэрзресс. Визеран утаил эту информацию от искателей приключений, так как видит в этом шанс уничтожить Мензоберранзан и отомстить дроу, изгнавшим его.

Игровой персонаж заклинатель может попытаться повторить работу Визерана по созданию и исполнению ритуала, совершая таким образом подготовку к сценарию в главе 17, «Против лордов демонов». Вне зависимости от того, как этот план исполнится, персонажи должны получить возможность решить, что они будут делать с Визераном, когда узнают о том, что дроу архимаг был с ними не полностью честен. См. главу 15, «Город Пауков», для получения подробной информации.

Проникновение в Арадж

Если персонажи не примут изначальное предложение Визерана, они могут попробовать войти в Арадж скрытно вместо того, чтобы воспользоваться приглашением архимага. Также, как только они поймут, что Визеран их использует для продвижения собственного плана по уничтожению Мензоберранзана, персонажи могут решить украсть секреты и ресурсы архимага, чтобы воспользоваться ими против демонических владык – или даже убить его ради того, чтобы разграбить это место.

Меры безопасности

Пробраться в башню незамеченным почти невозможно. Визеран сразу узнает об открытии потайной двери, за которой находится проход в Арадж, с помощью постоянного магического эффекта, похожего на мощное заклинание *сигнал тревоги [alarm]*. Вторгшимся также придется встретиться со *стражами и защитными* заклинаниями башни, которые накладывают заклинания *волшебный замок [arcane lock]* на все двери и располагает заклинания *паутина [web]* по центру башни и лестницам. Двери в Башне Возмездия (включая главные двери) обладают КД 15, 25 хитами, порогом урона 5, сопротивлению урону звуком и иммунитетом к психическому урону и урону ядом.

Заклинание *волшебные уста [magic mouth]* на входе в башню срабатывают в тот момент, когда вторгающиеся пытаются открыть дверь, и кричит «Вы посмели войти сюда без предупреждения? Бегите, спасая свои жизни, пока вы еще можете!» Еще одни волшебные уста, расположенные снаружи рабочего кабинета Визерана непрерывно, взывают: «Вторгающиеся! Берегитесь!», когда любой незваный гость приближается к двери на расстояние 20 футов.

Двадцать четыре комплекта **оживленных доспехов** [animated armor] в башне нападают на каждого, кто входит в Арадж без распоряжения Визерана, и продолжают атаковать до тех пор, пока они не будут уничтожены, или пока он их не отзовет. При первых признаках проблем, **слаад смерти** [death slaad] Клив станет в невидимости преследовать незваных гостей и попытается напасть, застав их врасплох. Если хиты Клива снизятся на половину, он отступит к хозяину.

Визеран прочитает свои защитные заклинания прежде чем вступит в бой, включая *невидимость [invisibility]* (слаад смерти также обновит свою невидимость при наличии на это времени). В случае побега, Визеран прочитает заклинание *остановка времени [time stop]* и использует эту возможность для того, чтобы сбежать или совершить рискованную попытку телепортации в убежище, которое он спрятал в другом месте Подземья по вашему выбору.

В том случае, если персонажи получают возможность ограбить Арадж, они найдут вещи, перечисленные в разделе «Что Визеран предлагает взамен», а также другие сокровища, соответствующие врагу такой силы, как архимаг. См главу 7, «Сокровища», книги *Руководство Мастера*, чтобы получить рекомендации по созданию сокровищницы Визерана, учитывая то, что коварный дроу скорее всего защитил свои мощнейшие магические предметы ловушками. Если он выживет и спасется, Визеран добавит тех, кто угрожал ему и ограбил его дом в список тех, кто ощутят на себе его отмщение.

Глава 13: Вормрайтингс

Два компонента из тех, что необходимы Визерану для создания талисмана, используемого в его ритуале (см. главу 12), могут быть найдены относительно неподалеку от башни архимага. Вормрайтингс – это система тоннелей, напоминающая соты, охватывающая сотни миль в северной части Подземья, которая была прогрызена в камне огромными лиловыми червями. Гнездо лиловых червей в Вормрайтингс – это идеальное место для того, чтобы найти невылупившееся яйцо лилового червя. Кроме того, до Визерана доходили слухи о том, что бехолдер живет в Обширном Обливиуме – разломе, находящемся в глубине Вормрайтингс. Если персонажи не заполучили центральный глаз Лортууна или Зазакса (бехолдеры в главе 9), они могут найти в Обширном Обливиуме бехолдера, логово которого, по слухам, расположено там.

Тоннели червей

Самое ближайшее гнездовье лиловых червей отмечено для персонажей на карте Визераном ДеВиром и расположено в сорока шести милях на западе от башни архимага. Обширный Обливиум находится приблизительно в двадцати милях к югу от этих гнезд. Используйте рекомендации в главах 2 и 10, в то время как группа путешествует по Подземью, но используйте таблицу Встречи Вормрайтингс вместо таблицы случайных встреч главы 2. В Вормрайтингс поиск пищи труднее, и требует успешных проверок Мудрости (Выживание) Сл 20.

Фэрзресс пронизывает лишь окраины Вормрайтингс. Пока группа исследует эту область Подземья, заклинатели не ощущают на себе эффектов, описанных в разделе «Фэрзресс» главы 2.

Тоннели, созданные лиловыми червями, трубчатой формы и приблизительно в 10 футов диаметром. Обыкновенная длина тоннеля составляет 1к6 миль, прежде чем пересечься с другим тоннелем или природной пещерой.

Случайные встречи

Пока персонажи исследуют Вормрайтингс, совершайте проверку на случайную встречу один раз в день. Совершите бросок к20 и сверьтесь с таблицей Встречи Вормрайтингс, чтобы определить, встретили ли что-либо персонажи и их экспедиционные силы, и если да, то что именно.

Когда случается событие, совершите бросок к6, чтобы определить, как освещена зона. Результат 1 определяет, что зона тускло освещена фосфоресцирующим лишайником, а результат 2-6 определяет, что зона темная. Закрученные тоннели Вормрайтингс предоставляют существам возможность застать персонажей врасплох (см. «Обнаружение угроз» в главе 2).

Встречи Вормрайтингс

к20	Встреча
1-10	Нет встречи
11	1 **драук** [drider]
12	Охота дроу
13	3к6 дварфов **обывателей** [commoner]
14	1к6 **эттинов** [ettin]
15	3к6 **фламфов** [flumph]
16	Гнездо грика
17	1 **лиловый червь** [purple worm]
18	2к6 **троглодитов** [troglodyte]
19	1к4 **троллей** [troll]
20	1 **бурый увалень** [umber hulk]

Драук

Существо забирается на потолок и предпочитает совершать против группы атаки дальнего боя. Есть шанс 25% на то, что драук может читать заклинания (используйте вариант заклинателя из книги *Бестиарий*). Драук пытается сбежать, если у него остается 30 или менее хитов.

Охота дроу

Дроу маг [drow mage] из Дома Меларн ведет группу из 1к6 **дроу** [drow] и 2к6 **багбиров** [bugbear] рабов через тоннели в поисках гнездовья лиловых червей, в котором они надеются найти яйцо лилового червя в качестве подарка для их верховной матери. Если у персонажей есть яйцо и оно находится на виду, группа дроу попытается отобрать его. В противном случае, дроу маг с радостью позволит персонажам и их экспедиции пройти без боя.

Дварфы обыватели

Есть шанс 75% на то, что эти щитовые дварфы окажутся разведчиками из Мифрил Холла, ищущими драгоценные камни и минералы. В противном случае, они окажутся беженцами, заблудившимися в Подземье после нападения на их крепость орков, загнавших их под землю. Эти дварфы ищут путь на поверхность.

Сокровища. Каждый дварф носит с собой 1к10 фунтов еды, 1к4 галлонов воды (хранящейся в канистрах) и 1к6 драгоценных камней стоимостью 10 золотых монет каждый.

Эттины

Эти эттины были орогами до того момента, когда фэрзресс и скверна Демогоргона превратили их в двухголовых гигантов. Их трансформацию невозможно обратить. Они голодны и нападают на группу, завидев ее.

Фламфы

Группа фламфов парит по тоннелям. Эти мирные существа были потревожены мощными мыслями лордов демонов. Они предупреждают персонажей о том, что эти злые мысли загрязнили Подземье, и что добро является единственным, что сможет противостоять такому злу.

Гнездо грика

Персонажи встречают природный пузырь в стене тоннеля. **Альфа грик** [grick alpha] и 2к4 **гриков** [grick] используют пузырь в качестве гнезда, и нападают на все, что проходит мимо.

Сокровища. Из стен пузыря растут драгоценные кристаллы. Персонажи могут собрать эти кристаллы, среди которых 3к6 неповрежденных кристаллов стоимостью 50 золотых монет каждый.

Лиловый червь

Совершите бросок к6 и сверьтесь с таблицей Направление лилового червя, чтобы определить, куда направляется лиловый червь.

Направление лилового червя

к6	Направление
1-2	Лиловый червь появляется позади группы, двигаясь в том же направлении и заполняя собой весь тоннель. Группа должна либо продолжить двигаться впереди червя, либо сразиться с ним. Если они останутся впереди, тоннель разделится спустя 1к6 миль.
3-4	Лиловый червь двигается по тоннелю в направлении, противоположном направлению группы, и появляется перед ними. Группа должна либо двинуться в обратном направлении, либо сразиться с червем. Если они изменят направление, тоннель разделится спустя 1к6 миль.
5-6	Лиловый червь прокапывается через камень, пересекая тоннель, по которому идет группа. Червь выходит из стены тоннеля позади группы, после чего продолжает свой путь, оставляя позади себя новый тоннель. Из-за червя происходит камнепад в тоннеле группы, и каждому члену группы необходимо преуспеть в спасброске Ловкости Сл 13 или получить дробящий урон 10 (3к6) от падающих камней.

Троглодиты

Эти троглодиты направляются в свое логово (см. «Логово троглодитов») и нападают на любых других встречных существ.

Тролли

Эти изголодавшиеся, безумные тролли нападают на группу, оказавшуюся в их поле зрения.

Бурый увалень

Существо прячется за стеной и использует свое чувство дрожи, чтобы обнаруживать проходящую мимо добычу, и затем выпрыгивать из ближайшей стены, чтобы напасть на ближайшего члена группы. Определите случайным образом того, кто подвергается нападению, учитывая любых путешествующих с персонажами НИП.

Логово троглодитов

Приблизительно на половине пути между Арадж и гнездовьем червей путь персонажей преградит наклевывающаяся битва между двумя фракциями племени троглодитов.

По мере приближения усиливается неприятный запах и нарастает какофония тихих, шипящих голосов. Тоннель резко уходит вниз к обширной, открытой пещере, тускло освещенной светящимися грибами и разделенной надвое подземным ручьем. Высокие гуманоидные рептилии стоят по обе стороны ручья, размахивая примитивным оружием и угрожающе ругаются друг на друга на шипящем языке.

У группы, расположенной ближе к вам, есть пленник, привязанный к двум сталагмитам на вершине небольшого возвышения на полу пещеры. Пол пещеры находится приблизительно на 20 футов ниже вас, и к нему ведет крутой, но проходимый тоннель, стены которого представляют собой каменные завалы. Все внимание существ поглощено конфликтом, и пока что они вас не замечают.

Эти похожие на рептилий гуманоиды – троглодиты, служащие меньшему богу по имени Лаогзед [Laogzed] – рептилообразному ужасу, проживающему в Бездне. Несмотря на свое место жительства, Лаогзед не является лордом демонов (и таким образом не мог быть призван в Подземье), а троглодитов по всему Подземью притягивают места, где материализовались лорды демонов.

Любой персонаж, понимающий троглодитов, быстро поймет, что движет конфликтом. В противном случае, успешная проверка Мудрости (Проницательность) Сл 13 сможет дать общее представление о происходящем. Троглодиты напали из засады на группу разведчиков дроу и убила ее. Лидер этой группы носил магический меч, который С'слаар [S'slaar], вождь троглодитов, забрал себе в качестве трофея. Однако маршал С'слаара, Х'слаат [H'slaat], был тем, кто убил лидера дроу, и теперь он претендует на право владения клинком.

Разногласие переросло в полноценный конфликт, и остальные троглодиты быстро выбрали стороны. По одной стороне от ручья расположились троглодиты, поддерживающие Х'слаата, захватившие в плен супругу С'слаара и угрожающие ей в надежде заставить вождя отступить. По другой стороне от ручья С'слаар неистово размахивает магическим мечом и кричит, а в это время поддерживающие его троглодиты выкрикивают оскорбления и насмешки в сторону тех, кто находится за ручьем.

Персонажи могут уйти, не привлекая внимания и найти другой путь, чтобы обойти троглодитов, но это увеличит на сорок восемь миль расстояние пути (и увеличит шанс возникновения случайных событий) к гнездовью лиловых червей. Если персонажи станут просто наблюдать за ходом противостояния, см. «Разрешение противостояния» далее в этом разделе.

1. Входной тоннель

Прокопанный червем тоннель, по которому путешествуют искатели приключений, переходит в крутой спуск, ведущий на 15 футов вниз к открытой пещере. Этот спуск является труднопроходимой местностью.

До тех пор, пока искатели приключений намеренно не привлекут к себе внимание, они могут оставаться здесь незамеченными сколь угодно. Троглодиты слишком увлечены своим конфликтом для того, чтобы их заметить.

Обе стены тоннеля завалены кучами камней. Камни у восточной стены скрывают за собой потайной путь. Любой персонаж со значением пассивной Мудрости (Восприятие) равным 15 или выше замечает потайной путь. Любой, кто активно обыскивает щебень, находит его с помощью успешной проверки Мудрости (Восприятие) Сл 10. Искатели приключений, идущие по пути, спрятанному за щебнем, обнаружат скрытый вход в зону 5 в конце тоннеля.

2. Пол пещеры

Х'слаат, **троглодит – чемпион Лаогзеда** [troglodyte champion of Laogzed] (см. приложение С), и двадцать два **троглодита** [troglodyte] выстроены в неровный боевой строй вдоль южного берега пресного ручья, аккуратно делящего пещеру на две половины. Ручей течет с запада на восток, переходя в небольшой водопад и образуя маленький водоем (см. зону 9). Ручей приблизительно 15 футов в ширину и 3 фута в глубину в своей глубочайшей точке. Его можно пересечь пешком, однако он является труднопроходимой местностью.

Троглодиты довольно сильно отвлечены, и потому через эту зону можно прокрасться мимо них незамеченными, пока искатели приключений находятся вплотную к стенам пещеры. Каждый персонаж должен преуспеть в проверке Ловкости (Скрытность) Сл 10 или они будут замечены троглодитами.

Развитие событий

Любое раненое существо, входящее в ручей, привлекает косяк квипперов [swarm of quippers] из зоны 11.

3. Подъем

Эта выступающая область пола пещеры обрамлена крутым склоном, поднимающимся на юго-запад, а в других местах находятся шестифутовые скалы. Чтобы взобраться по этой скале, потребуется успешная проверка Силы (Атлетика) Сл 11.

Там расположены пятеро **троглодитов** [troglodyte], поддерживающих Х'слаата. В дополнение к их обычным атакам, они вооружены метательными копьями [javelin], сваленными в кучу рядом с ними на полу пещеры в количестве двадцати пяти штук.

Метательное копье. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 30/120 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 3 (1к6).

Х'хурт [H'hoort], **троглодит** [troglodyte] и супруга Вождя С'слаара, связана здесь между двумя сталагмитами. Другой **троглодит** [troglodyte] стоит на страже рядом с ней. Освобождение персонажами Х'хурт не принесет искателям приключений благодарности оппортунистических троглодитов, но если персонажи оставят ее в заложниках, обе стороны поостерегутся на них нападать.

4. Водоем

Зону на севере от ручья занимает водоем глубиной 5 футов. Желоб шириной 10 футов на восточном берегу водоема спускается к зоне 9.

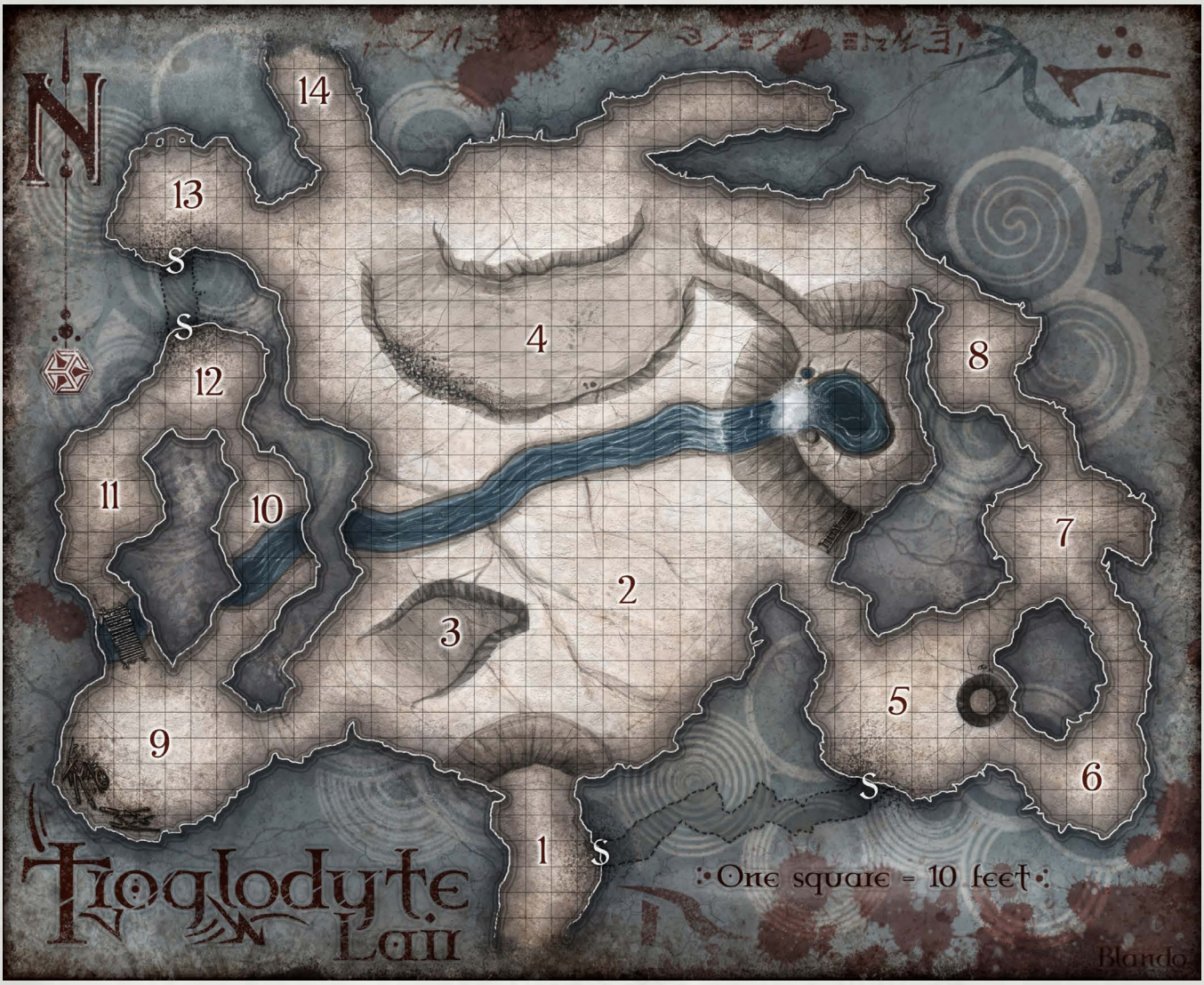
Вождь троглодитов выстроил свои войска вдоль узкой полосы возвышения между водоемом и ручьем. Вождь С'слаар – это **троглодит** [troglodyte] с 20 хитами и *длинным мечом +2 [+2 longsword]*. С'слаар обладает следующим вариантом действия:

Длинный меч +2. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 8 (1к8 + 4) или рубящий урон 9 (1к10 + 4) при удерживании в двух руках.

С'слаара сопровождают пятеро **троглодитов** [troglodyte] с 20 хитами каждый и трое обычных **троглодитов** [troglodyte].

Сокровища

Длинный меч +2 [+2 longsword] С'слаара изготовлен темными эльфами (см. блок «Изготовленные дроу вещи» в приложении В). Его гарда в форме паука с крошечными драгоценными камнями в качестве глаз. На клинке выгравированы слова *Oloth tlu mails*, что является выражением дроу, означающим «Да славится тьма».



5. Припасы и пленники

Эта зона удерживается войсками Х'слаата. Один **троглодит** [troglodyte] сторожит пещеру. Персонаж может прокрасться мимо стражника с помощью успешной проверки Ловкости (Скрытность) Сл 12.

Пол этой пещеры усыпан обглоданными костями – останками мертвых дварфов и дроу. В круглой яме глубиной в девять футов держат шестерых пленников – двоих **дроу** (drow) и четырех щитовых дварфов **обывателей** [commoner]. Эти несчастные были отделены от групп побольше (см. «Случайные встречи» ранее в этой главе) и пойманы троглодитами. Каждые несколько дней один из них съедается племенем. Пленники грязные и слабые: у каждого из них по четыре уровня истощения и лишь по 1 хиту. Любой из пленников может разъяснить суть конфликта между Х'слаатом и С'слааром. Освободившись, дроу сразу же сбегут в Подземье, однако дварфы попросятся в экспедицию если искатели приключений освободят их. Дроу – мужчины, члены Дома Меларн, которых зовут Ринил [Rinil] и Зол [Xol]. Щитовые дварфы родом из Серебряных Пределов [Silver Marches], и зовут их Доторн Брайтмантл [Dauthorn Brightmantle] (мужчина), Тралдак Ксорнбэйн [Traldak Xornbane] (мужчина), Зулия Стоунвиспер [Zulia Stonewhisper] (женщина) и Харгрити Хаммерхоум [Hargriti Hammerhome] (женщина).

Логово троглодитов: общее описание

Персонажи будут раз за разом встречать одни и те же повторяющиеся особенности во время исследования логова троглодитов.

Свет. Ночники (см. «Грибы Подземья» в главе 2) и другие светящиеся грибы тускло освещают пещеры и тоннели в логове троглодитов.

Потолки. В основной пещере высота потолка составляет 90 футов. В меньших пещерах высота потолка составляет 60 футов. Если не сказано иначе, на всех потолках имеются сталактиты.

Вонь. Неприятный мускусный запах чувствуется по всему логову, однако вонь недостаточно сильна, чтобы произвести какое-либо вредное воздействие на посетителей.

Вдоль южной стены свален щебень, скрывающий проход в зону 1. Каждый, кто обладает значением пассивной Мудрости (Восприятие) равной 15 или выше, заметит этот проход. Каждый, кто будет активно обследовать щебень, обнаружит его с помощью успешной проверки Мудрости (Восприятие) Сл 10.

Сокровища

В пещере находятся четыре ящика из зархвуда, содержащих 50 футов веревки из паучьего шелка, четыре фляги с маслом, двадцать фунтов протухшей еды, куча заплесневелых одеял, шесть булав и шестнадцать метательных копий (в плохом состоянии, но пригодные для использования), четыре бочонка неиспорченного вина стоимостью 10 золотых монет каждая, а также запертый сундук для подношений. Для открытия сундука потребуется успешная проверка Ловкости Сл 15 с использованием воровских инструментов. В нем содержатся 180 золотых монет (отчеканенных в Мензоберранзане и Грэклстью), три драгоценных камня стоимостью 50 золотых монет каждый, *зелье газообразной формы [potion of gaseous form]* и *кинжал +1 [+1 dagger]* с серебряной филигранью в виде паутины на рукояти. Кинжал изготовлен темными эльфами (см. блок «Изготовленные дроу вещи» в приложении В). Грубые носилки, используемые троглодитами для переноса этих вещей, прислонены к стене пещеры.

6. Пар

Толстая струя горячего пара вырывается из трещины в полу рядом с восточной стеной этой пещеры. Вокруг паровой трещины произрастает пятно огненного лишайника (см. «Грибы Подземья» в главе 2).

Каждый, кто обладает значением пассивной Мудрости (Восприятие) равным 13 или выше, замечает месторождение драгоценных камней, выходящее из каменной стены за паровой трещиной. Каждый, кто активно обследует пещеру, заметит месторождение автоматически. Драгоценные камни нельзя достать, не входя в облако горячего пара высотой, длиной и шириной в 10 футов. Любое существо, входящее в зону или начинающее в ней ход, получает урон от огня в размере 1к8. Носилки в области 5 или аналогичный объект могут быть использованы для блокировки пара, идущего из трещины на 1 раунд, прежде чем повредятся и разлетятся на части.

Сокровища

Каждый раунд, проведенный за копанием станы, у персонажа есть шанс 10% на извлечение драгоценного камня стоимостью 100 золотых монет. Шанс увеличивается до 20% в том случае, если у персонажа есть предыстория, связанная с горным делом, и шахтерская кирка. Когда десять таких драгоценных камней будут извлечены, месторождение будет истощено. Каждый раунд, который персонажи проводят за раскопкой стены, есть суммирующийся шанс 10% на то, что звуки привлекут внимание любых троглодитов, оставшихся в зонах 5 и 7.

7. Аванпост троглодитов

Х'слаат расположил здесь четырех **троглодитов** [troglodyte] для наблюдения за любыми войсками С'слаара, что могут попытаться пробраться к позиции атаки через внешние пещеры. Эти стражники всегда начеку. У одного из них есть рог, в который он трубит во время нападения. Если в рог протрубили, восемь троглодитов [troglodyte] из зоны 2 приходят через зону 5 в эту пещеру, чтобы проверить и укрепить оборону.

8. Логово веревочника

Эта маленькая пещера наполнена сталактитами и сталагмитами, из-за чего пол пещеры является труднопроходимой местностью. Здесь не растет фосфоресцирующий лишайник, и потому пещера погружена во тьму.

Двое из этих сталагмитов на самом деле **веревочники** [roper], а четверо из сталактитов – **пронзатели** [piercer] (потомство веревочников). Пока эти существа пребывают в ожидании, их почти невозможно обнаружить. Любой член группы со значением пассивной Мудрости (Восприятие) равным 20 или выше заметит, что в каменных образованиях этой пещеры есть что-то необычное. За исключением тех случаев, когда они обнаружены, веревочники и пронзатели застают врасплох всех входящих в эту зону.

Сокровища

Обыск пещеры позволит найти останки наполовину съеденного мужчины дроу, прислоненные к одной из стен. У дроу имеется маленький мешочек, содержащий 30 золотых монет, а также два *свитка заклинаний (щит [shield]* и *воображаемая сила [phantasmal force])*, из триллимака (см. «Грибы Подземья» в главе 2).

Если веревочники убиты и выпотрошены, то в глотке одного искатели приключений найдут 25 платиновых монет, а в глотке другого – *кольцо защиты [ring of protection]*.

9. Затопленный бассейн

Вода из ручья впадает в этот грот глубиной 15 футов, образуя водоем глубиной 10 футов с широкой трещиной на дне. Вода бассейна пригодна для питья, и по его берегу растут 3к6 водошаров (см. «Грибы Подземья» в главе 2).

10. Руины

Эта большая пещера усыпана досками из зархвуда, и их достаточно для того, чтобы соорудить плот. Старый мост, сделанный из замшелых досок зархвуда, пересекает подземный ручей и пролегает к одному из тоннелей, ведущих на север.

11. Бассейн для нереста

Подземный ручей протекает через эту пещеру с запада на восток. Входя в эту зону, персонажи смогут услышать, как что-то плещется в этой воде. Любой персонаж, входящий в ручей, сразу же подвергается нападению **косяка квипперов** [swarm of quippers], нерестящихся здесь.

12. Геотермальные источники

При приближении искатели приключений чувствуют жар, исходящий из этой зоны. Трещины шириной приблизительно по 2 фута, крест-накрест пересекают эту пещеру, и в них, на глубине 25 футов, находится расплавленный камень. Однотонный оранжевый свет магмы наполняет пещеру тусклым светом.

В конце каждой минуты, проводимой персонажами в этом месте, совершайте бросок к6. При выпадении результата 1, 1к4 **магмовых мефитов** [magma mephit] выпрыгивают из трещины в полу и нападают. В течение 24 часов выпрыгивает не более двенадцати мефитов.

13. Пустая пещера

Камни и небольшие булыжники свалены вдоль северной стены этой пустой, за исключением вышеупомянутого, пещеры. За завалом скрыт проход в зону 14, погребенный во время камнепада. Любой персонаж, обладающий значением пассивной Мудрости (Восприятие) равным 15 или выше заметит скрытый проход. Любой, кто будет активно исследовать завал, должен совершить успешную проверку Мудрости (Восприятие) Сл 10 для того, чтобы обнаружить проход.

14. Точка сбора

Кавалерия С'слаара собралась в этой пещере и ожидает приказа атаковать от своего хозяина. Шестеро **троглодитов** [troglodyte] верхом на шести **гигантских ящерицах** [giant lizard].

Камни и небольшие булыжники свалены вдоль южной стены. За завалом скрыт проход в зону 13, погребенный во время камнепада. Любой персонаж, обладающий значением пассивной Мудрости (Восприятие) равным 15 или выше заметит скрытый проход. Любой, кто будет активно исследовать завал, должен совершить успешную проверку Мудрости (Восприятие) Сл 10 для того, чтобы обнаружить проход.

Развитие событий

Когда поступит приказ атаковать, кавалерия С'слаара прорвется через скрытый проход в южной стене пещеры (см. «Разрешение противостояния»).

15. Выход

Этот тоннель, прокопанный лиловым червем, ведет обратно в Вормрайтингс. Если персонажей не преследуют, они могут без проблем покинуть троглодитов, достигнув этой зоны.

Разрешение противостояния

Х'слаат прикажет своим последователям начать наступление спустя 20 минут начиная с момента прибытия персонажей в зону 1. Если персонажи не вмешаются, конфликт будет развиваться следующим образом:

- Х'слаат прикажет своим троглодитам, что в зоне 2, пересечь ручей, и в это время троглодиты из зоны 3 будут осыпать метательными копьями войска вождя. Тем временем, Х'слаат унесет Х'хурт из зоны 3.
- Х'слаат пересечет ручей, таща ее за собой. Он будет угрожать убить ее в том случае, если вождь не сразится с ним.
- Троглодиты в зонах 5 и 7 попытаются проделать путь через крайние пещеры, чтобы напасть на войска вождя в зоне 4 с тыла. Однако, если веревочники и пронзатели в зоне 8 не были убиты искателями приключений, троглодиты будут застигнуты врасплох и убиты.
- Кавалерия С'слаара в зоне 14 проделает путь через западные пещеры и нападет на войска Х'слаата сзади.

Если персонажи никак не вмешаются, битва закончится приблизительно спустя 20 раундов и закончится, когда Х'слаат убьет вождя в водоеме зоны 4. По половине троглодитов каждой из сторон будет убито в течение конфликта. Те, кто останутся в живых, признают Х'слаата новым вождем.

Во время сражения персонажи могут прокрасться по зонам, занятым троглодитами, с помощью успешной проверки Ловкости (Скрытность) Сл 10.

Несмотря на напряженность конфликта между Х'слаатом и С'слааром, троглодиты быстро забудут о своих разногласиях и объединятся против общей угрозы, коей могут оказаться персонажи и их незваный экспедиционный отряд.

Голос во тьме

После того, как искатели приключений разберутся с троглодитами или пройдут мимо них, они смогут продолжить путь к гнездовью лиловых червей. Однако, на расстоянии шести миль от гнездовья они натолкнутся на неожиданное присутствие во тьме.

> Камнепад открыл вход в небольшую сводчатую пещеру, расположенную вдоль тоннеля. За исключением ползающих по ее стенам светящихся насекомых, в этой пещере темно.
>
> Вдруг громкий голос прогремел вокруг вас на подземном: «Поверните назад, или умрете столь мучительной смертью, коей вы не можете себе представить! Вы были предупреждены!»

Голос на самом деле является заговором *малая иллюзия [minor illusion]*. Если никто в группе не знает подземного, то мрачное предупреждение для них будет лишь громким непонятным набором слов. Заговор был прочитан Ханне Халлен [Hanne Hallen] – молодой темной эльфийкой, союзной с Домом Миззрим. Ханне обладает характеристиками **дроу** [drow] со следующими изменениями:

- КД Ханне составляет 12, или 15 с доспехами мага. Она не носит кольчужную рубаху.
- Ее параметр Интеллекта составляет 17 (+3).
- Добавьте к ее умениям Магию +5 и Анализ +5.
- Добавьте общий к списку известных ей языков.

Ханне также обладает следующей особенностью Колдовства:

Использование заклинаний. Ханне – заклинатель 1-го уровня. Ее способность к чтению заклинаний основана на Интеллекте (Сл спасброска 13, +5 к попаданию заклинательными атаками). У нее подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): *малая иллюзия [minor illusion], луч холода [ray of frost]*
1 уровень (2 ячейки): *щит [shield], доспехи мага [mage armor]*

Мать Ханне, Жора Халлен [Zhora Hallen], возглавляет Темных Охотников [Dark Hunters] – исследователей дроу, ворующих яйца лиловых червей. Эти яйца ценятся волшебниками, использующими их в различных магических ритуалах. Ханне была на своем первом походе за яйцами в команде своей матери в тот момент, когда проползающий мимо лиловый червь ворвался в тоннель, через который они путешествовали, отделив ее от остальной группы. Решив, что ее мать и остальные Темные Охотники были убиты лиловым червем, упрямая и полуголодающая молодая ученица-маг попыталась проделать путь обратно в Мензоберранзан.

Ханне обнаружила искателей приключений в тот момент, когда те приблизились, и попыталась отпугнуть их. Она прячется среди каменных завалов у пещеры, но ее можно заметить с помощью успешной проверки Мудрости (Восприятие) Сл 15.

Если искатели приключений примут решение повернуть назад, поиск другого тоннеля, ведущего в нужном направлении, добавит двадцать миль к их пути в гнездовье червей. Если они продолжат идти вперед, голос снова прокричит на подземном: «Глупцы! Спасайтесь бегством! Это последнее предупреждение!» Как только искатели приключений войдут в пещеру, Ханне можно будет заметить с помощью успешной проверки Мудрости (Восприятие) Сл 10. Если Ханне будет замечена, она пригрозит группе своей «могущественной магией», но ее враждебное отношение уйдет, если предложить ей еду и воду. Ее можно убедить рассказать ее историю с помощью успешной проверки Харизмы (Убеждение) Сл 12.

Если персонажи нападут на Ханне, она будет сражаться изо всех сил. Если персонажи будут дружелюбны по отношению к ней, Ханне изъявит желание путешествовать с ними ради своей безопасности.

Гнездовье червей

Когда персонажи приблизятся к гнездовью, они встретят одного из его стражей, и могут неожиданно свалиться вниз.

> Вы пробираетесь по длинному тоннелю, и вдруг всё вокруг начинает трястись и крошиться. Вскоре пол тоннеля начинает двигаться под вашими ногами.

Тоннель, по которому путешествовали персонажи, находится прямо над зоной 1 гнездовья. Роющий неподалеку лиловый червь ослабил пол тоннеля, что спровоцировало обрушение десятифутового отрезка тоннеля. Любой персонаж, находящийся в этой зоне, должен совершить успешный спасбросок Ловкости Сл 15 или упадет на 25 футов вниз в зону 1.

1. Вход

У каждого персонажа, упавшего в эту темную пещеру, есть время на то, чтобы оправиться, а у персонажей, избежавших падения, есть время на то, чтобы свесить веревки и спуститься вниз. В любом случае, персонажи услышат вдали грохот.

2. Пещера с грибами

Различные грибы наполняют эту темную пещеру высотой в 15 футов. Каждые десять минут сбора еды в этом месте принесут по 1к3 фунтов съедобных грибов на каждого сборщика (до максимума в 30 фунтов).

Проход в зону 3 представляет собой крутой подъем и усыпан камешками и гравием. Движение вверх по подъему требует успешной проверки Ловкости (Акробатика) Сл 12. При провале персонаж скатывается вниз, не получая урона. Если кто-нибудь, находящийся на вершине подъема бросает веревку для того, чтобы помочь другим персонажам взобраться, проверка не требуется.

3. Пещера с костями

Эта пещера высотой 30 футов тускло освещена светящимся лишайником. Тысячи костей покрывают пол пещеры, во многих из которых можно узнать кости гуманоидов (в основном дварфийские, эльфийские и гоблинские), и некоторые из них принадлежали странным, неузнаваемым существам. Откуда взялись эти кости остается лишь гадать. Трещина в южной стене ведет в зону 4.

Тоннель, отмеченный на карте как Т1, не существует до тех пор, пока его не создаст лиловый червь, спустя 15 минут после того, как группа появится в зоне 1 (см. блок «Гнездовье червей: общее описание»). Таким образом, персонажи не смогут добраться до зоны 8, пока не образуется тоннель.

4. Расселина

В центре этой неосвещенной пещеры высотой 30 футов находится яма шириной двадцать футов, опускающаяся вниз на тысячу футов. На расстоянии тридцати футов вниз находится маленькая лестница, в которую вцепился скелет лунного эльфа искателя приключений, облаченный в трухлявый кожаный доспех.

Лазание по стенам расселины без снаряжения потребует успешной проверки Силы (Атлетика) Сл 15.

Сокровища

На костяном пальце скелета все еще осталось *кольцо свободных действий [ring of free action]*.

Гнездовье червей: общее описание

Персонажи встретят следующие особенности в гнездовье лиловых червей:

Свет. Все тоннели и помещения темные, если не сказано иначе.

Тоннели лиловых червей. Тоннели, обозначенные на карте как Т1, Т2 и Т3 не существуют в тот момент, когда персонажи впервые входят в гнездовье. Они будут созданы лиловыми червями после того, как группа прибудет, как указано ниже:

- Спустя 15 минут с того момента, как группа попадает в зону 1, лиловый червь прокопается в зону 1, а затем проползет через зону 3 и создаст тоннель Т1, попав в зону 8.
- Спустя 10 минут после того, как появится первый червь, второй червь вползет через тоннель в зону 7. Он проделает путь через прилегающую пещеру эхо, а затем проползет в зону 8. После этого он прокопает тоннель Т2 в восточную пещеру эхо, прежде чем выйти через тоннель в зону 14.
- Спустя 15 минут после прибытия второго червя, очередной лиловый червь войдет через тоннель в зону 7, прокопает тоннель Т3 из южной пещеры эхо в восточную пещеру эхо, после чего выйдет через тоннель в зону 14.

Появляющиеся черви издают низкий грохочущий звук за 2 минуты до своего появления (летучие мыши в зоне 9 также улетят со своего насеста за минуту до появления лилового червя). Лиловые черви игнорируют незваных гостей за исключением зон 5 и 8, но они не преследуют тех, кто сбегает из этих зон.

5. Пещеры эхо

Эти три пещеры высотой 60 футов, выкопанные и расширенные лиловыми червями, окружают зону 8 как защитные сооружения. С помощью своей слюны черви создали крепкие смолистые нити, протянутые от стены до стены. Эти нити толщиной 2 фута и растянуты над полом в длину около 50 футов.

Любой звук, изданный в этих комнатах (включая обычный разговорный голос или удар металла о металл), провоцирует вибрацию этих нитей, что создает громкий гудящий звук, эхом раздающийся по окружающим пещерам и предупреждая лиловых червей о вторжении.

Развитие событий

Если искатели приключений вызывают гудение в одной из этих пещер эхо, послышится отдаленный грохочущий звук и они почувствуют, как лиловый червь прокапывается к комнате с яйцами, прибывая туда спустя 1к4 минут (см. зону 8, чтобы узнать подробности).

6. Комната смотрителя

Фосфоресцирующий лишайник прилеплен к стенам этой пещеры высотой 30 футов. Здесь находится логово звероподобного **фомора** [fomorian] Стронка [Stronk]. Каким-то образом гигант создал связь с лиловыми червями, став смотрителем их яиц. Он регулярно проверяет яйца, счищает с них плесень и защищает их от хищников.

Стронк спит на куче шкур и громко храпит, когда приходят искатели приключений. Персонажи, осматривающие помещение, могут обнаружить остатки зловещего обеда фомора, что некогда были путешественниками или искателями приключений, охотящимися за яйцами.

Проход в логово Стронка не пробуждая его потребует успешной проверки Ловкости (Скрытность) Сл 12. В том случае, если фомор проснется, он начнет выкрикивать фразы вроде «воры яйцеубийцы» и «защитить мои прелести», и тогда будет сражаться, чтобы защитить гнездо с яйцами. Если хиты Стронка снижаются до половины или менее, он побежит в смежную пещеру эхо (зона 5) и начнет там орать, чтобы вызвать лилового червя, и затем вновь вернуться к битве.

Сокровища

Все сокровища, забранные Стронком у его жертв, сложены под его спальными шкурами для сохранности: 40 платиновых монет, электрумная брошь стоимостью 120 золотых монет, шесть драгоценных камней стоимостью 50 золотых монет каждый, два зелья большого лечения [potion of greater healing] и книга поэзии дроу стоимостью 100 золотых монет.

7. Входное помещение

Эта пещера достигает высоты 50 футов и содержит множество сталагмитов и сталактитов. Тоннель, прокопанный лиловым червем, ведет из этой зоны в Вормрайтингс, но вход в этот тоннель находится на высоте 40 футов от пола пещеры. Взбирание по каменной стене для того, чтобы достичь тоннеля, требует успешной проверки Силы (Атлетика) Сл 15.

Развитие событий

Жора Халлен и ее Темные Охотники входят в гнездовье лиловых червей слезая по каменной стене вскоре после прибытия персонажей (см. «Темные Охотники» ниже). Персонажи также могут покинуть гнездовье и вернуться в Вормрайтингс через этот путь.

8. Пещера с яйцами

Потолок этой пещеры находится на высоте 80 футов от пола. Пара лиловых червей отложили здесь свои яйца, склеив их вместе и прикрепив их к стенам пещеры с помощью своей липкой слюны. В каждой из семи кладок содержится по шесть яиц, как отмечено на карте. Каждое яйцо представляет собой серебристую сферу диаметром 3 фута. Его скорлупа толстая (КД 20), но яйцо уничтожается при получении им любого количества урона.

С двух из четырех смолянистых нитей слюны, образующих крепящую кладки яиц к стенам сеть, свисают до пола пещеры свободно болтающиеся нити. По этим нитям возможно взобраться, чтобы достать яйца. Перемещение по нитям проходит медленно, каждый 1 фут расстояния стоит 3 футов движения. Любой, кто сражается или предпринимает действие, требующее физических усилий, находясь на нити, должен преуспеть в проверке Ловкости (Акробатика) Сл 10, чтобы избежать падения. Искатель приключений, добравшийся до ячейки с яйцами и имеющий при себе подходящий режущий инструмент (к примеру, кинжал, меч или топор) может аккуратно извлечь яйцо за 2к4 минут.

Потолок пещеры покрыт паутиной, спряденной гигантскими пауками из зоны 11. Некоторые из этих паучьих сетей протянуты до кладок яиц.

Каждые пять минут, которые искатели приключений проводят в этой комнате, совершайте проверку на случайную встречу с помощью броска к20 и сверяясь с таблицей Встречи пещеры с яйцами.

Встречи пещеры с яйцами

к20	Встреча
1-15	Нет встречи
16-18	1 **гигантский паук** [giant spider] из зоны 11
19-20	1 **лиловый червь** [purple worm]

Гигантский паук ползет по потолку и застает врасплох искателей приключений, если ни у кого в группе значение пассивной Мудрости (Восприятие) не составляет 14 или выше.

Если появляется лиловый червь, он вползет в гнездо через тоннель из зоны 7 и будет кружить снаружи пещеры. Любой член группы в пещере с яйцами может попытаться спрятаться с помощью успешной проверки Ловкости (Скрытность) Сл 10. Проваленная проверка означает, что член группы привлек внимание червя.

Лиловый червь будет нападать на всех, кого заметит в пещере с яйцами, за исключением гигантских пауков из зоны 11 и фомора из зоны 6. Он не станет преследовать спасающихся бегством персонажей нигде, кроме смежных пещер эхо (зона 5) или пещеры с отходами (зона 10). В том случае, если он не заметит незваных гостей, лиловый червь уползет через тоннель в зоне 7, пройдя по пути через ближайшую пещеру эхо.

9. Пещера летучих мышей

Эта пещера наполнена сталактитами и сталагмитами, и служит домом для тысяч летучих мышей. Пол пещеры покрыт толстым слоем гуано, из-за чего он является труднопроходимой местностью. Летучие мыши подавляющую часть времени цепляются за потолок пещеры, расположенный на высоте 60 футов от пола, однако звуки, издаваемые лиловыми червями, заставляют их бешено хлопать крыльями и визжать.

Каждый раз, когда лиловый червь появляется в зоне 8 (будь то случайная встреча или реакция на сигнал тревоги из зоны 5, или же причиной является перемещение червей, описанное в блоке «Гнездовье червей: общее описание»), **рой летучих мышей** [swarm of bats] вылетит из пещеры за 1 минуту до прибытия червя. Совершите бросок к6, чтобы определить, каким путем пролетят летучие мыши. При результате 1-3 летучие мыши выберут к тоннелю в зоне 7 и улетят через этот тоннель. При результате 4-6 летучие мыши выберут кратчайший путь к тоннелю в зоне 14 и улетят через этот тоннель.

Рой не нападет, если его не беспокоить, но любое существо, занимающее область, через которую пролетает рой, будет вынуждено пробираться через множество летучих мышей, получая 1к4 дробящего урона.

Помощь Ханне

Ханне Халлен (см. «Голоса во тьме»), обученная ее матерью, немного знает о лиловых червях. Если она путешествует с персонажами, она поймет, что они находятся в гнездовье червей в тот момент, когда войдет в зону 8. Она также опознает пещеры эхо (зона 5) и поймет их назначение.

Ханне не захочет покидать гнездовье без своего собственного яйца. При необходимости она может незаметно отделиться от группы, чтобы попытаться достать одно.

Развитие событий

Когда лиловый червь, побеспокоивший летучих мышей, покинет гнездовье, летучие мыши вернутся в эту пещеру и займут свои прежние места спустя 10 минут.

10. Пещера с отходами

Пол этой темной пещеры высотой 60 футов покрыт толстым слоем вязкой слюны лилового червя. Таким образом, пол считается труднопроходимой местностью. Входя искатели приключений заметят в слизи под ногами десятки блестящих объектов. Дальнейшее исследование позволит определить, что эти блестящие объекты – драгоценные камни.

Каждую минуту, проводимую искателями приключений в этой пещере, имеется шанс 25% на то, что они привлекут внимание 1к4 гигантских пауков из зоны 11. Пауки будут ползать по стенам и потолку, стараясь избегать липкого пола.

Сокровища

Если искатели приключений потратят 10 минут на то, чтобы обыскать слизь, они смогут извлечь в общей сложности двадцать драгоценных камней стоимостью 50 золотых монет каждый.

11. Паучье гнездо

Гигантские пауки наслаждаются симбиотическими отношениями с лиловыми червями и часто селятся в гнездовьях лиловых червей. Множество хищников, желающих съесть яйца червей, обеспечивают пауков легкой добычей, а наличие пауков, в то же время, обеспечивает защиту инкубатора.

Восточная половина пола этой пещеры покрыта паутиной, протянутой до потолка. См. «Опасности подземелья» в главе 5 книги *Руководство Мастера*, чтобы изучить правила паутины. Восемь **гигантских пауков** [giant spider] подстерегают добычу в гнезде, за вычетом убитых до этого где-то в гнездовье.

12. Расселина

Расселина пересекает эту пещеру, протягиваясь от стены до стены. Ширина расселины составляет 10 футов, глубина – 200 футов, и она опускается вниз по направлению на юго-запад под углом 60 градусов. Лазание по склону расселины потребует успешной проверки Силы (Атлетика) Сл 15. Существо, проваливающее проверку на 5 или более, скатывается вниз по склону на дно расселины, получая урон от падения в обычном порядке.

Сокровища

На дне расселины лежат скелеты двух свирфнеблинов, пытавшихся перепрыгнуть расселину в тот момент, когда их преследовал лиловый червь. Рядом лежат две шахтерские кирки и маленький кожаный мешочек, содержащий *камень сияния [gem of brightness]*.

13. Выход

Персонажи могут выбраться из гнездовья червей и вернуться в Вормрайтингс через этот тоннель, прокопанный лиловым червем.

Темные Охотники

Группа Темных Охотников состоит из Жоры Халлен (**элитная воительница дроу** (drow elite warrior)) и десяти **дроу** (drow). У каждого имеется снаряжение искателя приключений (спальный мешок, веревка, фляга с маслом), рационы пищи и воды на три дня и 2к6 х 10 золотых монет. Жора и ее товарищи выжили при нападении лилового червя, разделившем их с Ханне (см. «Голос во тьме»). Жора убеждена в том, что Ханне мертва.

Спустя двадцать минут после того, как персонажи впервые войдут в гнездовье лиловых червей через зону 1, Жора и ее Темные Охотники войдут в эти пещеры через тоннель зоны 7 и спустятся вниз. Они потратят несколько минут на перегруппировку и пройдут через южные пещеры эхо, затем прибудут в зону 8 и вскарабкаются по липким нитям, чтобы забрать два яйца лиловых червей. Если они встретят искателей приключений, среди которых нет Ханне, дроу будут враждебны, однако с ними можно договориться о временном перемирии с помощью успешной проверки Харизмы (Убеждение) Сл 20.

Если Ханне присутствует в группе и с ней хорошо обращались, она и ее мать тихо спокойно воссоединятся. Жора искренне пообещает искателям приключений, что вернет им долг любыми способами.

Развитие событий

Если персонажам удастся воссоединить Жору и Ханне, эта благотворительность может привести к тому, что Жора поможет им в главе 15, «Город Пауков». См. эту главу для того, чтобы узнать подробности.

Обширный Обливиум

Следуя указанию Визерана, персонажи найдут расселину, известную под названием Обширный Обливиум [Vast Oblivium] – логово бехолдера Каразикара [Karazikar] – что в двадцати милях от гнездовья лиловых червей.

Бехолдер создал Обширный Обливиум с помощью своего глазного луча дезинтеграции. Его логово включает центральную расселину под названием «Пасть Каразикара» [Karazikar's Maw], окруженную десятью вертикальными стержнями. Они соединены между собой горизонтальными тоннелями, напоминающими «спицы», и испещрены маленькими пещерами, используемыми последователями и рабами бехолдера. Сеть веревочных мостов пересекает пасть, соединяя проходы на разных уровнях.

Обитатели

Каразикар считает себя хозяином всего этого места. Однако, бехолдер живет не один, и содержит в своем логове собственных слуг.

Каразикар Глазной Тиран

Как и большинство из своего рода, этот бехолдер полон ненависти и паранойи, и не доверяет никому. Его слуги прекрасно понимают, что неспособность угодить их хозяину означает смерть или окаменение.

У Каразикара есть цели, выходящие за пределы простого управления своими владениями. Давным-давно до бехолдера доходили слухи о магическом устройстве, известном как Ядро Лабиринта, способном управлять механизмом реальности. Во время последнего Великого Марша Модронов Каразикар поймал пентадрона, и тогда убедился в том, что Ядро Лабиринта существует и находится в Подземье. К сожалению, аксиоматический разум модронов не сломить, и он скорее погибнет, чем что-нибудь расскажет. В тот момент бехолдер объявил о том, что он заинтересован в определенных «диковинках», и вознаграждает любого, кто принесет ему больше модронов или сможет хотя-бы немного рассказать о том, существует ли Ядро Лабиринта и о том, где оно расположено (подробнее в главе 14).

Обширный Обливиум: общее описание

Персонажи встретят следующие особенности в чуждой местности Обширного Обливиума.

Свет. Тоннели и помещения Обширного Обливиума тускло освещены светящимися грибами и лишайником.

Мосты. Диаметр центральной расселины Пасти Каразикара составляет 100 футов, по ней протянуты мосты из кишок и зархвуда, прикрепленные к каменным стенам на местах входов в тоннели с помощью металлических колец. Входы в тоннели расположены таким образом, что мосты пересекаются в различных точках. С любого моста персонаж может взобраться на мост выше или спрыгнуть на мост ниже на 10 футов, чтобы добраться до моста, ведущего в тоннель смежного уровня.

Расселина. Расселина Пасти Каразикара простирается на пять сотен футов в глубину от самого нижнего тоннеля из тех, к которым подведен мост. Падение в расселину нанесет дробящий урон 20к6.

Шахты. Десять вертикальных шахт расположено по периметру расселины, ширина каждой из которых составляет 30 футов, а высота – 100 футов. Они находятся на расстоянии 100 футов от края расселины и связаны с ней тоннелями. Каждая шахта включает боковые комнаты и маленькие пещеры, а также веревочные лестницы, по которым перемещаются вверх и вниз рабы Каразикара.

Шедрак Глазовой

Раб-любимчик бехолдера – человек по имени Шедрак Глазовой [Shedrak of the Eyes]. Как «верховный жрец» Каразикара, он приводит других рабов к религиозному служению их хозяину и передает приказы бехолдера.

Шедрак, бывший искатель приключений с поверхности, и его спутники забрели слишком глубоко в Вормрайтингс. Его компаньоны на некоторое время стали игрушками Каразикара, но сам Шедрак был способен сопротивляться всем десяти глазным лучам бехолдера. Каразикар, впечатленный столь необыкновенной удачливостью, сделал человека своим помощником после того, как подчинил себе его волю и разум. Шедрак безвозвратно обезумел, считает Каразикара богом и не терпит неповиновения или неуважения к своему «божественному хозяину».

Рабы

Сотня рабов различных гуманоидных рас служат бехолдеру. Некоторые из них были захвачены им в тот момент, когда забрели слишком далеко от своих поселений Подземья, а другие были куплены на рынках рабов Мензоберранзана. Самые молодые рабы были рождены в Обширном Обливиуме и выросли здесь, не зная другой жизни. Многие рабы бехолдера поклоняются ему как богу, особенно те, кто здесь родился, так как их сознания были искажены очаровывающими лучами аберрации и пленением, длящимся на протяжении всей их жизни.

Все эти рабы боятся Каразикара, и сама мысль о сопротивлении бехолдеру для них невообразима. Тем не менее, если они будут наблюдать храбрость искателей приключений, то появится шанс повлиять на них. Если персонажи продемонстрируют готовность бросить вызов бехолдеру (включая убийство Шедрака), выжившие рабы могут захотеть оказать им помощь в том случае, если персонажи совершат успешную проверку Харизмы (Убеждение) Сл 16. При провале рабы либо нападут на персонажей, либо спрячутся от них и будут ждать, пока Каразикар с ними не разберется.

Прибытие

Когда персонажи подойдут на расстояние мили от Обширного Обливиума, они почувствуют нарастающее ощущение того, что за ними наблюдают. Они мельком заметят глаза, глядящие на них из теней. Эти глаза закрываются и исчезают, когда кто-нибудь пытается рассмотреть их, и искателям приключений, пытающиеся найти причины их появления, должны будут преуспеть в спасброске Мудрости Сл 11 или получат один уровень безумия (см. «Безумие» в главе 2).

Тоннель персонажей окончится на вершине одного из внешних стержней Обширного Обливиума (см. блок «Обширный Обливиум: общее описание»). Персонажи могут использовать веревочные лестницы, чтобы добраться до дна стержня, и оттуда пройти к расселине Пасть Каразикара.

Добро пожаловать в Пасть Каразикара

Шедрак встретит посетителей в расселине, поприветствовав их от имени его господина и спросив, что их привело. Используйте характеристики **мага** [mage], чтобы представить Шедрака, со следующими изменениями:

- Шедрак хаотично-злой.
- На его лысой голове татуирован десяток маленьких глаз, позволяющих ему видеть невидимые существа и объекты так, словно они были бы видимыми.
- Он носит немагический посох, на верхнем конце которого находится лакированный глаз бехолдера. Каразикар способен смотреть через этот глаз и воспринимает его в качестве одного из своих собственных глаз, чтобы метать из него свои глазные лучи. Если посох сломается, то глаз будет бездействовать, и это помешает Каразикару использовать это свойство.
- Он носит при себе *зелье лечения [potion of healing]*, *зелье яда [potion of poison]* и *свиток заклинания сфера неуязвимости [globe of invulnerability]*.

Пока искатели приключений вежливы с Шедраком и его господином, и в особенности если они пришли, чтобы передать сообщения или предметы, представляющие интерес для бехолдера, Шедрак будет согласен провести их к Каразикару.

Если персонажи будут вести себя враждебно, Шедрак прикажет им уйти, чтобы не провоцировать гнев его всемогущего господина. Если напасть на него, он использует свой *свиток сферы неуязвимости [globe of invulnerability]*, прочитает на себя заклинание *полет [fly]* и улетит в расселину.

Шедрак позволит до десяти членов группы пройти вместе с ним, потребовав, чтобы остальная часть сил экспедиции осталась позади. Затем Шедрак проведет эту уменьшенную группу по мосту в центр Пасти Каразикара.

Аудиенция у Каразикара

Вне зависимости от того, провел ли их Шедрак, или они сами проделали путь в Пасть Каразикара, искатели приключений впервые встретят **бехолдера** в тот момент, когда пересекут расселину. Бехолдер спустится с темного потолка, оставаясь в по крайней мере 20 футах от моста.

Если персонажи пришли, чтобы поговорить, Каразикар выслушает их. Бехолдер крайне высокомерен, говорит лишь на глубинной речи и подземном. Если кто-либо из персонажей соврет ему о том, что обладает интересной бехолдер информацией, Каразикар упомянет Ядро Лабиринта, либо чтобы понять, знают ли что-либо о нем персонажи, либо будет говорить с ними в язвительной манере, предполагая, что они, возможно, еще не знают того, что знает он.

Убийство Каразикара – это единственный способ заполучить нужный Визерану центральный глаз бехолдера. При первом проявлении насилия по отношению к нему, бехолдер использует свой луч дезинтеграции на десятифутовом отрезке моста, в надежде отправить

хотя-бы одного члена группы в пропасть. Затем он будет стрелять во врагов остальными глазными лучами и будет в полной мере использовать свои действия логова (см. *Бестиарий*). Против персонажей, пытающихся от него спрятаться, бехолдер будет использовать действия логова, чтобы заставить глаза открываться на стенах таким образом, чтобы прячущееся существо находилось в их поле зрения, после чего будет атаковать из них своими глазными лучами.

Рабы Каразикара в страхе разбегаются во время любой схватки, но, если Шедрак жив, он будет защищать своего «бога» всеми силами. Если хиты бехолдера будут снижены до 45 или ниже, он попытается сбежать, приказав Шедраку (если тот все еще жив) прикрыть его отступление.

Когда хиты бехолдера будут снижены до 0, его труп будет медленно падать, пролетая 10 футов в начале каждого хода, пока не достигнет дна расселины. Персонаж, находящийся рядом с бехолдером, может потратить действие на то, чтобы вырвать его центральный глаз. Также в конце каждого хода бехолдера есть шанс 10% на то, что его труп приземлится на мост.

Освобожденные рабы

Если Каразикар и Шедрак повержены, рабы бехолдера выбегут из различных тоннелей, выстроятся на мостах, встанут на колени и станут кланяться своим освободителям, превознося их как богов. Каждый раб носит на лбу метку Каразикара – шрам в виде открытого глаза. Рабы не вооружены, и среди них есть следующие:

- 21 щитовых дварфов **обывателей** [commoner]
- 17 людей **обывателей** [commoner]
- 11 лунных эльфов **обывателей** [commoner]
- 8 женщин **дроу** [drow] и 1 мужчина **дроу** [drow]
- 5 **глубинных гномов** [deep gnome]
- 21 **гоблин** [goblin]
- 15 **орогов** [orog]

У всех рабов по четыре уровня истощения (см. приложение А *Книги игрока*), не могут делать ничего, кроме как есть и следовать простым указаниям. Они присоединятся к силам экспедиции группы, если принудить их к этому или приказать, но от них не будет пользы в качестве бойцов, если они не отдохнут и не снизят свой уровень истощения.

Рабам известны следующие интригующие обрывки информации:

- Каразикар прячет свое сокровище на самой верхней области расселины. Единственный способ добраться до сокровищ – это левитация или полет.
- Бехолдер был занят поисками некой магической штуковины под названием Ядро Лабиринта.
- Недавно бехолдер поймал странное механическое существо, которое может знать о том, где находится Ядро Лабиринта (см. «Модрон-заключенный» ниже). Существо находится в комнате, вход в которую перекрыт передвижной каменной дверью. Бехолдер использует свой глазной луч телекинеза, чтобы открывать и закрывать дверь.

Любые рабы, не присоединяющиеся к группе, будут пытаться добраться до ближайшего мирного поселения Подземья. Дроу предпочтут вернуться в Мензоберранзан, а глубинные гномы – в Блингденстоун. Если персонажи призовут рабов к тому, чтобы покинуть Обширный Обливиум, и самим добраться до своих домов, те будут убиты в процессе побега из Вормрайтингс. Если персонажи назначат членов сил экспедиции вывести рабов из Вормрайтингс, у них будет больше шансов выбраться в целости и сохранности.

Модрон-заключённый

Один или несколько рабов могут провести персонажей к маленькой комнате на самом высоком уровне сооружения. Вход в эту комнату перекрыт круглой каменной дверью толщиной 6 дюймов, которую можно откатить в сторону с помощью успешной проверки Силы Сл 20 или открыть ее заклинанием *открывание [knock]* или какой-либо другой похожей магией. В комнате находится поврежденный **дуодрон** [duodrone], которого недавно поймал Каразикар в надежде на то, что сможет добыть больше информации о Ядре Лабиринта.

У дуодрона остался 1 хит, и он разговаривает на собственном языке, состоящем из щелчков и жужжания, всегда говоря о себе во множественном числе, например, «мы» или «нам». Демоническое безумие повредило его память, но если прочитать на него заклинание *великое восстановление [greater restoration]*, то модрон сможет вспомнить две вещи:

- «Мы были частью великого марша. Мы разделились. Потом мы заблудились. И потом нас поймали. Потом мы начали съезжать с катушек. Потом вы нас нашли.»
- «Мы ничего не знаем о ‘Ядре Лабиринта’. Однако мы можем чувствовать Приносящего Порядок [Orderer], что находится на расстоянии приблизительно 289 миль к югу относительно нашего нынешнего расположения» («Упорядочиватель», про который говорит модрон – это устройство, приносящее порядок в хаос. Оно и является тем, что другие называют Ядром Лабиринта).

Сокровища

Бехолдер использовал свой глазной луч дезинтеграции для того, чтобы выгравировать грубое подобие себя на потолке Пасти Каразикара – огромное каменное лицо бехолдера смотрит вниз на зияющую пропасть, его центральный глаз – это полая шахта, ведущая вверх к полусферическому хранилищу, в котором бехолдер прячет множество своих сокровищ: 15000 золотых монет, 1300 платиновых монет, десять разных драгоценных камней стоимостью 500 золотых монет каждый, *камень зрения [gem of seeing]*, *ожерелье адаптации [necklace of adaptation]* и *мантию глаз [robe of eyes]*.

После победы над Каразикаром его рабы будут почитать персонажей как своих спасителей. Те из них, кто был захвачен в последние годы, захотят вернуться домой, а те, кто здесь родился или кто уже давно подвергался воздействию его магии страха, доминирования и очарования, вряд ли смогут нормально функционировать в обществе.

Они будут считать персонажей новыми хозяевами и поклоняться и бояться их как бехолдера до этого. Что будут делать с ними персонажи - зависит от них и от их мировоззрения. Некоторые рабы пригодны для участия в сражениях после нескольких дней отдыха и могут присоединиться к экспедиционному отряду, в котором они бесстрашно сражаются за своих новых хозяев.

Если персонажи строили в Подземье аванпосты или поселения, то рабов можно оставить там как жителей или охранников. Они будут следовать приказам по мере сил.

Завершив дела в Вормрайтингс персонажи с доступом к телепортации могут вернуться в Арадж и отдать компоненты Визерану. После этого они могут телепортироваться в Грэклстью и оттуда отправиться в Лабиринт. Использование телепортации на этой стадии приключения может сократить трату времени на переходы, если они уже надоели игрокам.

Потерявшиеся друзья

Освобождение Обширного Обливиума – хорошая возможность для введения или повторного введения персонажа в группу. Если искатель приключений или НИП заблудился в Подземье, или если вы желаете, чтобы НИП, оставленный в одном из поселений, вернулся в игру, пусть этот персонаж окажется среди рабов Каразикара. В зависимости от обстоятельств, этот персонаж даже может присоединиться к искателям приключений во время решающей битвы с бехолдером. Таким же образом новый игровой персонаж, присоединившийся к группе, мог начать в качестве пленника бехолдера, ныне освобожденного.

Глава 14: Лабиринт

Еще больше компонентов, необходимых Визерану для ритуала призыва демонов, можно найти в глубинах Лабиринта [Labyrinth] – множества запутанных тоннелей и пещер, протяженностью приблизительно 240 миль от севера к югу и 120 миль от востока к западу. Поиск пути в Лабиринте – сущий кошмар, так как большинство тоннелей идут прямо лишь короткими промежутками, прежде чем раздвоиться или внезапно закончиться тупиком.

Бафомет Рогатый Король появился в Лабиринте, когда лорды демонов были призваны в Подземье. В то же время его соперник Йеногу, Демонический Лорд Гноллов, начал охоту в запутанных тоннелях новых владений Бафомета.

Визеран сказал персонажам найти Галерею Ангелов [Gallery of Angels] – место в сердце Лабиринта, расположенного приблизительно в трех сотнях миль от Арадж. Это единственное известное Визерану место, в котором персонажи могут найти перья ангелов, требуемые для создания ритуального талисмана. Чтобы добраться до Ядра Лабиринта, персонажам придется пройти вглубь Лабиринта сорок восемь миль, если они будут следовать информации, ведущей к нему (см. разделы «Марш в никуда» и «Ядро Лабиринта» для получения подробной информации). Персонажи также найдут по пути новые неожиданные возможности помочь в битве с лордами демонов.

Давным-давно Лабиринт был подобен любому другому месту Подземья, состоял преимущественно из природных пещер, соединенных между собой тоннелями и подземными реками. Поиски драгоценных металлов и самоцветов побудили дварфов и другие расы выкапывать и расширять тоннели и пещеры. В результате этой деятельности ничем не примечательный уголок Подземья превратился в огромную, обширную сеть проходов.

Покинутые поселения часто встречаются в Лабиринте, и их можно узнать по ржавым железным рельсам и разбросанным рудным тележкам. Темные шахты опускаются в неведомые глубины, а тоннели прокопаны в случайных направлениях. Также всюду встречаются маленькие и большие разломы. Множество тоннелей заканчиваются разломами, как будто путь вперед просто прорезали, оставив широкую, зияющую расселину. Некоторые из этих разломов углубляются на сотни футов. Другие то поднимаются, то снижаются на мили. Можно понять насколько стары некоторые разломы по наличию резных неровных лестниц, расположенных вдоль стен, или по изношенным под влиянием окружающей среды мостам, протянутым над впадинами.

Персонажи могут легко заблудиться в Лабиринте. Путешествие через эту зону проходит по правилам раздела «Поиск пути» главы 2, но для того, чтобы не заблудиться, персонажам потребуется совершать успешную проверку Мудрости (Выживание) Сл 12 вместо проверки со Сл 10. Заклинателям придется терпеть эффекты фэрзресс все то время, пока они находятся в Лабиринте, как описано в главе 2.

Встречи Лабиринта

Эта глава включает в себя несколько заранее подготовленных столкновений. Когда персонажи направляются в Лабиринт или возвращаются в башню Визерана, вы можете начать столкновение «Адамантиновая башня». Как только персонажи доберутся до края Лабиринта, начните столкновение «Спираль Рогатого Короля».

В лабиринте персонажам попадаются столкновения «Отстойник», «Марш в никуда», «Охота Йеногу» и «Галерея ангелов» (их предполагаемое место назначения). Они также могут натолкнуться на встречу «Ядро Лабиринта», вдохновившись знаниями, полученными в главе 13, и встретить в Лабиринте несколько модронов.

Случайные столкновения

Два раза в день, пока персонажи находятся в Лабиринте (вне зависимости от того, путешествуют они или отдыхают), совершайте бросок к20 и сверяйтесь с таблицей Столкновения Лабиринта, чтобы определить встретили ли они что-либо, и если встретили, то что именно. Эта таблица заменяет таблицу случайных столкновений главы 2 все то время, которое персонажи проводят в Лабиринте.

Столкновения Лабиринта

к20	Столкновение
1-10	Нет столкновения
11	1 **бехир** [behir]
12	2к4 **фламфов** [flumph]
13	Стая гноллов
14	1к4 **греллов** [grell]
15	1к4 **хезроу** [hezrou]
16	4к8 **мэйнов** [manes]
17	2к4 **минотавров** [minotaur]
18	1 **монодрон** [monodrone]
19	2к6 **кваготов** [quaggoth]
20	1к4 **визгунов** [shrieker]

Бехир

Длинная рептилия либо рыскает по тоннелю, либо отдыхает в пещере, когда персонажи ее встречают. Бехир попытается сбежать, если количество его хитов снизится до 80 или ниже.

Фламфы

Группа фламфов питается психической энергией, которую они обнаружили у находящегося неподалеку **свежевателя разума** [mind flayer], поработившего 2к4 **кваготов** [quaggoth]. Фламфы предупредят искателей приключений, общающихся с ними, об угрозах, находящихся неподалеку, но случится ли встреча с этими угрозами зависит от персонажей.

Стая гноллов

Гнолл клык Йеногу [gnoll fang of Yeenoghu] по имени Курр [Kurr] проделал путь в Лабиринт вскоре после того, как Йеногу был призван в Подземье. Курр привел к нему стаю гиен и накормил их трупами жертв, убитых им. Этот гнусный акт превратил гиен в десяток **гноллов** [gnoll]. Теперь стая Курра рыщет по Лабиринту в поисках Йеногу, убивая всех, кто встретится ему на пути.

Гноллья стая Курра не знает о том, что он подвергся форме безумия, противоречащей его зверскому поведению. Он потерял влечение к бойне и терзаем чувством вины за то, что он сделал со всеми убитыми им существами. Когда его стая встретится с группой, он отправит своих гноллов сражаться с ней, но сам не будет участвовать в битве, надеясь, что персонажи убьют его собратьев. Когда они умрут, Курр склонит голову и станет с полной серьезностью молить Йеногу о прощении (сначала на своем языке, а затем на языке Бездны), после чего отдаст себя на милость группы.

Курр

Курр подвержен форме бессрочного безумия (см. «Безумие» в главе 8 книги *Руководство Мастера*), и если его вылечить от этого безумия, то он снова станет обыкновенным зверским гноллом. Будучи подверженным этому безумию, Курр не может заставить себя убить какое-либо живое существо, за исключением самозащиты. Если персонажи оставят его в живых, Курр сможет послужить им проводником, потому как он хорошо изведал Лабиринт и может провести персонажей по безопасному пути к трущобам Подземья (см. «Отстойник»). Персонажи избегают случайных столкновений, пока следуют за Курром, но при этом на их пути будут попадаться трупы и кости существ Подземья, убитых его гноллами.

Столкновение со стаей Курра случается лишь единожды. При повторном появлении этого столкновения случится встреча со стаей из 3к6 **гноллов** [gnoll]. Эти гноллы прибыли в Подземье вместе с Йеногу. Разрывая на части своих жертв, они хихикают и выкрикивают имя своего демонического лорда.

Места случайных столкновений

Случайные встречи в Лабиринте происходят в следующих видах местности, измененных по вашему желанию таким образом, чтобы они соответствовали встреченным существам.

Пещеры. Большинство пещер Лабиринта маленькие (до 30 футов в диаметре), с неровным полом, сталагмитами, колоннами или стоячей водой. Есть шанс 10% на то, что на стенах пещеры растут светящиеся растения, тускло освещающие ее. Кроме того тоннеля, из которого в пещеру вошли персонажи, от нее могут ответвляться 1к3 дополнительных тоннелей. Эти тоннели могут выходить из пещеры на полу, потолке или под углом.

Тоннели. Большинство тоннелей Лабиринта шириной от 5 до 10 футов и высотой 1к8 + 3 футов. Тоннель может простираться прямо лишь до 2к4 x 10 футов, прежде чем повернет.

Разломы. Лабиринт испещрен разломами и пропастями, созданными землетрясениями. Каменные блоки в некоторых местах выступают из пола в тоннелях и пещерах, затрудняя проход, и в то же время во многих других областях встречаются внезапные обрывы глубиной в сотни футов. Кое-где земля сдвинулась по горизонтали, из-за чего появились тоннели, внезапно обрывающиеся и продолжающиеся через сотни футов от места обрыва.

Есть шанс 75% для каждого встреченного персонажами разлома, что в нем окажется мост или лестница, построенные для передвижения через нее.

Греллы

Греллы спрыгивают с верхнего выступа для того, чтобы поесть.

Хезроу

Эти демоны разламывают на части тележку с железной рудой, ржавый отрезок рельс или какое-нибудь другое старое приспособление. Члены группы могут попытаться пробраться мимо демонов, не привлекая их внимания. Для этого потребуется преуспеть в проверке Ловкости (Скрытность) Сл 11. При провале демоны обнаружат члена группы и нападут.

Мейны

Персонажи слышат стоны этой гнусной толпы задолго до ее прибытия. Мейны рыщут по лабиринту в поисках легкой добычи и их передвижение напоминает волну гнилой плоти.

Минотавры

Эти минотавры бродят по Лабиринту, убивая существ во имя Бафомета.

Монодрон

Этот модрон отделился от своих собратьев (см. «Марш в никуда»), и есть шанс 75% на то, что он пытается с ними воссоединиться. Если персонажи могут понять его язык, монодрон будет раз за разом повторять: «Мы на марше!»

Монодрон, не желающий воссоединяться со своими собратьями – это беглый монодрон, и таковым его сделала хаотичная энергия, наполняющая Подземье. Этот беглый монодрон с радостью присоединится к группе, и будет повторять «Долой Праймуса!» на своем языке снова и снова. Его мировоззрение хаотично-нейтральное, и он может выполнять лишь одно простое поручение единовременно.

Квагготы

Эти квагготы голодны и нападут на группу вне зависимости от ее размера. Если в стае пятеро или более квагготов, один из них окажется квагготом тонотом [quaggoth thonot] (см. блок «Вариант: Кваггот тонот» в разделе «Кваггот» книги *Бестиарий*). Если тонот умирает, остальные квагготы немедленно прекратят нападать и начнут поедать останки тонота, надеясь заполучить его силу.

Визгуны

Эти визгуны шумят, если в 30 футах от них находится яркий свет или существо. Их визг с шансом 75% привлекает других монстров, и в этом случае снова совершите бросок по таблице Столкновения Лабиринта, и расценивайте при этом повторную встречу с визгунами как отсутствие встречи.

Адамантиновая башня

Искатели приключений подходят к башне, одержимой силами тьмы.

> Сводчатые пещеры, наполненные торчащими сталактитами и сталагмитами, замедляют ваше движение, пока вы шагаете по неровному полу. Пройдя через узкий проход, вы вошли в пещеру, тускло освещенную фосфоресцирующими грибами, и увидели перед собой темную металлическую башню, возведенную на краю пропасти, погруженной во тьму.
>
> Квадратная башня шириной двадцать футов и высотой тридцать футов, и в каждой ее стене расположены бойницы. Ее вершина увенчана зубьями, и с каждой стороны на них сидит по каменной горгулье. В середине обращенной к вам стены стоят крепкие двери, сделанные из того же темного металла, что и вся остальная башня.

> К настоящему моменту столкновение в адамантиновой башне очень слабое для партии. Лучше всего если теневые демоны будут все время прятаться и атаковать, чтобы использовать их скрытую атаку. Тем временем 4 горгульи нападают на них и спустя 2 раунда к бою присоединяются 1к6 вроков и 3к6 мэйнов, пришедших из соседней пещеры. Теперь это столкновение больше подходит для партии 11-12 уровня.

Эта башня – не обычная постройка, а мгновенная крепость Даэрна (Daern's instant fortress) (см. главу 7, «Сокровища», в книге *Руководство Мастера*). Двухэтажная башня, полностью сделанная из адамантина, оставалась закрытой с тех пор, как ее последняя владелица сбежала внутрь и заперла за собой дверь, но, к ее несчастью, пара демонов тени успела проскользнуть вслед за ней. Демоны убили владелицу и оставили ее останки на первом этаже. Башню нельзя опрокинуть или как-либо сдвинуть ее, а щели для стрельбы слишком узкие для того, чтобы через них смогло пролезть существо, размер которого больше Крошечного [Tiny].

Персонаж может узнать командные слова башни, прочитав на нее заклинание *опознание [identify]*. Командное слово, открывающее переднюю дверь или люк на крышу – «мюмзики». Командное слово, превращающее башню в металлический куб стороной 1 дюйм – «варкалось», но это слово не произведет никакого эффекта, если демоны тени находятся внутри. Чтобы вернуть башню в форму куба, искателям приключений необходимо очистить ее от любых существ.

Четыре **горгульи** [gargoyle] сидят на вершине башни. Они не двигаются до тех пор, пока персонажи не войдут в пещеру, и нападут лишь в том случае, если кто-нибудь попытается войти в башню, взобраться на нее или повредить ее.

Неровный пол этой пещеры стал плоским в том месте, где стоит башня, а далее за ней он обрушился в провал 300 футов глубиной и 100 футов в диаметре. Несколько тоннелей выходят из пропасти с неровными стенами в различных точках, и они позволят персонажам продолжить их путешествие после того, как они слезут к ним. Они могут без проблем обойти башню, если захотят ее проигнорировать.

Первый этаж

Первый этаж башни – это просторная комната. Лестница, прикрепленная к стене напротив входа, ведет к люку, через который можно попасть на верхний этаж. В углу лежат куча костей и заплесневелые одежды – останки бывшей владелицы башни.

Сокровища

При обыске останков можно обнаружить две пустые бутылки из-под зелий и *зелье чтения мыслей [potion of mind reading]*.

Второй этаж

В этой пустой комнате есть лестница, прикрепленная к одной из стен, ведущая к люку, через который можно выбраться на крышу. Люк закрыт и заперт, но правильное командное слово («мюмзики») может его открыть.

Два **теневых демона** [shadow demon] подстерегают в тьме этой комнаты, и на падут на первого вошедшего персонажа, попытавшись застать его врасплох.

Зубчатая крыша

Вершина башни – это открытая площадка, окруженная зубчатой стеной. Если четверо горгулий еще не напали на искателей приключений, то они сделают это здесь.

Спираль Рогатого Короля

Минотавры блуждали по Лабиринту веками, но влияние Бафомета растет, поэтому его избранные слуги становятся все более свирепыми. Рост силы Бафомета не укрылся от стай гноллов, буйствующих в Подземье. Гноллы начали вторгаться на территорию минотавров. Последним полем боя в древней вражде Бафомета и Йеногу стали тоннели, ведущие в глубины Лабиринта.

> Тоннель, по которому вы шли, постепенно расширяется и плавно переходит в пещеру с высоким потолком. Россыпи светящихся грибов растут на стенах, наполняя комнату тусклым светом. Каменные колонны поддерживают потолок, в каменных породах виднеются прожилки сверкающих кристаллов. Огромная расселина пересекает комнату, она окружена множеством символов. На противоположном краю этой расселины свалены две кучи оторванных голов.

Расселина ведет в Спираль Рогатого Короля [Spiral of the Horned King] – запутанную систему тоннелей и пещер, расположенную вдоль внешнего края Лабиринта. Несмотря на то, что в Лабиринт ведут и другие пути, этот обнаружить легче всего.

Взывания к Бафомету, страшные проклятия и исковерканные задом наперед имена богов нацарапаны вокруг расселины и запачканы засохшей кровью. Эти надписи продолжают уходить вниз по стенам расселины. Каждый, кто может читать язык Бездны, может определить, что это место было освящено во славу Бафомета – Рогатого Короля и лорда минотавров.

Минотавры оторвали головы своих жертв и оставили их «сторожить» вход. Большинство этих голов гнолльи, но также среди них персонаж может найти головы представителей совершенно разных рас Подземья, если захочет в них порыться.

Гаш Гнолл

Спустя несколько минут после того, как персонажи прибудут, они услышат звуки приближающихся шагов. Через пару мгновений из тоннеля впереди подкрадется гнолл.

> Гнолл боязливо выходит из теней, с опаской поглядывая на груды голов напротив себя. Его грязное тело изогнуто и покрыто лохмотьями и кусками покрытой кровью брони. Существо осматривает вас единственным здоровым глазом, другой его глаз затерян в скоплении шрамов.

Этого жалкого гнолла зовут Гаш [Gash]. Благодаря тому, что он предал свой народ, минотавры сохранили ему жизнь. Однако, их милосердие пришло вместе с издевательствами и пытками. Теперь гнолл играет роль слуги этих звероподобных существ и приводит гноллов и вообще кого бы то ни было к своим хозяевам-минотаврам.

Гаш является **гноллом** [gnoll] со следующими изменениями.

- У Гаша 11 хитов.
- Его скорость ходьбы составляет 25 футов.
- У него помеха на проверки и спасброски Мудрости из-за пережитых им физических и ментальных издевательств. Заклинание *малое восстановление [lesser restoration]* избавит его от этих эффектов.

Кланяясь и скуля Гаш подходит к группе с поднятыми руками и склоненной головой. Он говорит на языке гноллов и языке Бездны. Если персонажи не понимают его, он жестами попросит следовать за ним.

> «Могущественные господа,» скулит гнолл. «Вы оказали нам честь своим присутствием. Ищете путь через этот лабиринт? Спираль Великого Рогатого Короля? Я могу помочь. Да. Доверьтесь Гашу, и он проведет вас через Спираль, он непременно проведет.»

Любые агрессивные действия прогонят Гаша обратно в Спираль к его хозяевам. Если персонажи схватят его, он начнет визжать и кричать, привлекая шумом одного **минотавра** [minotaur].

Если предложение Гаша примут, то он станет покорным проводником. Он проведет персонажей проход за проходом, выбирая пути словно случайным образом до тех пор, пока персонажи не встретят минотавров. Если начнется сражение с минотаврами, Гаш сбежит.

Если персонажи проявят к нему жалость или доброту, Гаш смутится, потому как к нему так никогда не относились. Персонаж может подружиться с гноллом при помощи успешной проверки Харизмы (Убеждение) Сл 20. Если любой персонаж исцелит Гаша с помощью магии, проверка будет пройдена автоматически.

Если персонажи подружатся с Гашем, он посоветует им повернуть назад, сбежать и никогда не возвращаться. Он расскажет о том, что его хозяева – злобные минотавры, поджидающие в Спирали, желающие убивать всех, кто вторгается на их территорию. Гаш объяснит, что минотавры оставили ему жизнь в обмен на то, что он будет приводить путешественников в Спираль. Если персонажи будут непреклонны в желании войти в Спираль, Гаш пойдет с ними и будет стараться обеспечить своим новым друзьям безопасность. Если персонажи сразят минотавров и продвинутся в Лабиринт глубже, Гаш составит им компанию в качестве последователя и проводника, что даст персонажам преимущество к проверкам Мудрости (Выживание), нацеленным на навигацию по Лабиринту.

В Спираль

Спираль минотавров занимает область Подземья длиной и шириной по одной миле. Сеть коридоров поднимается к верхним уровням и опускается к нижним склонам, и требуется время, внимание и терпение для того, чтобы найти правильный путь в Спирали. Ширина и высота коридоров составляют 10 футов, и они обложены каменными плитами. Пол покрывают куски мяса и костей, а стены испачканы пятнами крови.

Когда персонажи войдут в Спираль, позвольте им выбрать темп передвижения (быстрый, нормальный и медленный). Поиск пути в Спирали при быстром темпе займет 1 час, в нормальном – 2 часа и в медленном – 3 часа. Спустя половину пути похода ищущий путь должен совершать проверку Мудрости (Выживание) Сл 15. При быстром темпе на него воздействует штраф -5, а при медленном – бонус +5. В случае успеха персонажи находят правильный путь. При провале им придется начинать весь путь сначала.

Чем больше времени персонажи занимаются поиском пути, тем выше риск встретить обитающих в нем существ. Каждые 30 минут, проводимых группой в Спирали, совершайте бросок к20 и сверяйтесь с таблицей Встречи Спирали, чтобы определить, встретилось ли что-либо персонажам, и если встретилось, то что именно.

В описании сказано, что поход по лабиринту здесь занимает час в нормальном темпе, каждые полчаса возникает возможность столкновения и требуется проверка Выживания Сл 15, чтобы выбраться. Таблица указывает, что при результатах с 1 по 14 в столкновении нет монстров.

Это означает, что партия может войти в лабиринт, получить два небоевых столкновения, сделать успешную проверку с преимуществом, если им помогает гнолл Гаш, и на этом всё. Это выглядит скучно, поэтому можно сделать небольшие изменения.

Для начала, как и всегда, откидайте столкновения заранее или просто выберите, какие вам нравятся и когда они произойдут.

По составу боевых энкаунтеров здесь может быть большое разнообразие оппонентов, поскольку любое существо Подземья могло забрести сюда. В предложенных в книге столкновениях присутствуют 2к4 гноллов или 1к6 минотавров, которые подойдут, но они очень слабые. Гноллов можно заменить на 4к6 гноллов и 4 клыка Йеногу. Они также могут быть верхом на воргах. А вот с минотаврами сложнее, поскольку разновидностей их не так много.

Вы можете переделать демона барлгуру в минотавра, заменив атаку укусом на удар рогами и выдав ему секиру. Получится демонический минотавр. Сопротивляемости повреждениям можно тоже оставить. Если надо посложнее, то можно взять 4 минотавра, 2к6 мэйнов и глабрезу, чтобы устроить «бой с боссом» лабиринта.

Если Гаш был атакован персонажами и сбежал в Спираль, он изо всех сил постарается поставить их под угрозу, и в этом случае совершайте бросок к20 дважды и выбирайте наивысший результат. Если Гаш подружился с группой и сопровождает ее, он попытается держать их подальше от опасности, и в этом случае совершайте бросок к20 дважды и выбирайте меньший результат.

Столкновения Спирали

к20	Столкновение
1-10	Нет столкновения
11-12	Труп
13-14	Обглоданные кости
15-17	2к4 **гноллов** [gnoll]
18-20	1к6 **минотавров** [minotaur]

Труп

Персонажи находят обезглавленные останки растерзанного тела, принадлежащие мертвому дварфу, гноллу, человеку или свирфнеблину.

Обглоданные кости

Куча сломанных и обглоданных костей лежит среди огромной лужи засохшей крови.

Стая гноллов

Неистовствующая стая, состоящая из 2к4 **гноллов** [gnoll], заблудилась в Спирали. Гноллы нападают на любых существ, которых увидят.

Минотавры

Эти кровожадные минотавры охотятся на гноллов, но все равно нападают на любых встретившихся им существ.

Сокровища. Когда персонажи впервые встретят минотавров, один из них будет иметь при себе 32 электрумных монеты и 22 медных монеты в мешочке из человеческого лица, у которого зашиты глаза и рот. Когда персонажи встретятся с минотаврами второй раз, у одного из них на рогах будут серебряные наконечники (стоимостью 25 золотых монет каждый).

Отстойник

Отстойник до недавнего времени был городком Подземья, населенным изгнанниками и беженцами. Для него наибольшую угрозу, помимо нехватки пищи, представляло то, что минотавры время от времени совершали набеги на это поселение и утаскивали с собой кричащих пленников, которым уготована печальная участь. Недавнее прибытие лордов демонов все изменило. Группа минотавров собиралась совершить набег на Отстойник, когда Йеногу и стая его неистовых последователей проходили через эту часть Лабиринта, застали минотавров врасплох и убили их. Единственным свидетелем этой бойни был человек по имени Гриша [Grisha] – сбежавший от дроу раб. Появление Йеногу спасло его от минотавров.

Йеногу и его стая продолжили свой путь, но Гриша забрал голову убитого минотавра и принес ее в Отстойник. Этот череп стал талисманом поселения, когда Гриша объявил Йеногу новым защитником и покровителем Отстойника. Жители, выступившие против этого темного поклонения, были немедленно изгнаны или казнены. Культ Йеногу теперь правит поселением, и Гриша держит его в железных рукавицах. Он чувствует силу Йеногу повсюду, и в частности в том, что культисты начали восставать из мертвых в виде упырей.

Приветствие Гриши

Отстойник расположен на расстоянии 48 миль от Спирали Рогатого Короля вглубь Лабиринта. Курр (см «Случайные столкновения») или Гаш (см. «Гаш Гнолл») могут провести персонажей сюда если они не найдут это место самостоятельно.

Гаш Гнолл

Пещера, которую вы видите впереди, напоминает поселение с палатками и кривыми лачугами, расположенными вдоль неровных стен. Оно кажется покинутым, за исключением одного человека мужчины, стоящего в кругу горящих грибов огненожек в центре пещеры, и двух оборванцев, притаившихся у двери из зархвуда, установленной в стене в тридцати футах от вас. Человек в круге молится над гниющей головой минотавра, но встает, увидев вас. Он представляет собой тощего человека, лицо и руки которого покрыты засохшими подтёками крови.

«Друзья,» говорит он, «Я слышал зов, и надеюсь, что и вы его слышали. Своими собственными глазами я видел Великого Лорда Йеногу, убившего минотавров, досаждавших нам. Теперь мы свободны и сильны с его благословением. Пока мы живы, мы пируем, и, благодаря нашему лорду, мы будем пировать и после смерти. Если вы услышали зов, то идите со мной, присоединитесь к моей стае и почувствуйте силу Йеногу.»

Человек улыбается в то время, пока говорит, обнажая заостренные в треугольную форму зубы.

Отстойник находится в пещере длиной около 100 футов и шириной около 60 футов. Персонажи входят из природного тоннеля, выходящего из одной из кратчайших стен, а с противоположной стороны пещеры находится вход в другой тоннель. Подавляющую часть пещеры занимают кривые лачуги. Большинство из них пустует, потому как их хозяева либо были изгнаны, либо мертвы.

Гриша [Grisha] (см. приложение С) может рассказать историю Отстойника и то, как Йеногу спас его жителей от гнета минотавров. Он также может рассказать о том, как провел годы в рабстве у дроу. Гриша ищет новых последователей для наращивания силы культа.

Двенадцать **культистов** [cultists] (среди них щитовые дварфы, полурослики и люди) придут на помощь Грише, если развяжется бой. Десятеро из них прячутся в лачугах. Еще двое стоят рядом с дверью из зархвуда, за которой находится маленькая пещера, в которой содержат тех культистов, что умерли и восстали нежитью. Если начнется сражение, культисты откроют дверь и выпустят шестеро **упырей** [ghoul]. Гули будут игнорировать культистов, пока есть другие существа, которыми они могут питаться.

Марш в никуда

Лабиринт не зря назван именно так, ведь даже самые опытные исследователи могут заблудиться в его глубинах, как это сделали к своему несчастью несколько модронов. Давным-давно отделившиеся от своих товарищей во время Великого Марша Модронов, эти модроны блуждают по Подземью уже долгое время.

По мере того, как группа продвигается по Лабиринту, любой персонаж со значением пассивной Мудрости (Восприятие) равным 15 или выше услышит звуки марша в отдалении. Чтобы выяснить источник этого шума, персонажам придется 15 минут пробираться через тесные тоннели, для чего потребуется как вскарабкиваться, так и ползти на четвереньках. В конце этого пути персонажи выходят на карниз, находящийся на высоте 15 футов на стене широкого, прямого тоннеля высотой примерно 20 футов.

Отыгрыш модронов

У модронов отсутствует индивидуальность. Они обладают коллективным разумом и говорят о себе во множественном числе, например, «мы» или «нам». Как следствие, модроны не способны осознать индивидуальности в остальных существах. Во время разговора с группой тридрон может сконцентрировать свое внимание на искателе приключений, который, по его мнению, представляет собой вершину иерархии в группе, даже разговаривая с другим.

Монодроны могут нормально формировать сообщения длиной до сорока восьми слов. Однако годы блужданий заставили этих существ деградировать, и потому они могут говорить лишь несколько слов или фраз прежде сем начнут издавать щелкающие и хлопающие звуки. Монодроны при разговоре постоянно повторяют слова «марш», «Механус», «семнадцать» (циклов на Механусе, по окончании которых повторяется Великий Марш) и «потерялись».

По тоннелю перед вами марширует вереница странных существ. Двенадцать из них одинаковы. У каждого круглое тело, длинные и тонкие руки и ноги, пары трепещущих крыльев расположены над их руками, и у всех их над ртами по единственному, широко раскрытому глазу. Во главе марша находится существо, похожее на перевернутую пирамиду, стоящую на шести ногах. Его походка напоминает краба. На каждой грани его тела есть по рту и расположенному над ним глазу. Под ртом единственная рука держит копье.

Двенадцать **монодронов** [monodrone] и **тридрон** [tridrone] блуждают по Лабиринту со времен последнего Великого Марша Модронов. Эти модроны отделились от своих товарищей и не в силах выбраться отсюда. Не имея возможности вернуться в Механус [Mechanus] модроны продолжают свой путь, зная, что должны сделать это или погибнуть пытаясь.

Столь долгий марш сильно истощил модронов. Большинство из них не скрывают своего разочарования, возникающего из-за неспособности выполнить свою миссию. Тридрону удалось сохранить целостность группы, но он чувствует на себе ответственность за их общую судьбу и за их неудачу в возвращении домой. Даже если персонажи способны общаться с модронами, способность монодронов к общению полностью пропала (см. блок «Отыгрыш модронов»).

Тридрон может быть крайне общительным при условии, что персонажи способны разговаривать с ним и смогут развеять испытываемую по отношении к ним подозрительность. Персонаж может убедить тридрона в своих добрых намерениях с помощью успешной проверки Харизмы (Убеждение) Сл 15. У персонажей будет преимущество к проверке, если в группе есть хотя-бы один модрон.

Убедившись в дружелюбных намерениях персонажей, тридрон расскажет им о том, что он и его товарищи в данный момент выполняют миссию высочайшей важности, однако не раскроет суть этой миссии. Персонаж может разгадать причину того, почему модроны могут быть здесь, совершив проверку Интеллекта (Магия) Сл 20. Успех будет означать то, что персонаж вспомнит истории о Великом Марше Модронов, случающемся каждые 289 лет и представляющем собой огромную армию модронов, марширу-

ющих через Внешние Планы. Если результат проверки превзошел сложность на 5 или более, персонаж также вспомнит, что последний марш случился более двух сотен лет назад, и, судя по всему, эти модроны являются остатками того марша. Тридрон не станет это подтверждать (не хочет, чтобы кто-нибудь узнал о его оплошности), но он может решить последовать за персонажами, если они пообещают модронам вывести их из Лабиринта. Кроме того, тридрон хорошо знает Лабиринт, и дружба с модронами предоставит персонажам бонус +5 к проверкам Мудрости (Выживание), совершаемым для поиска пути по этой области.

Тридрон предостережет персонажей от посещения центра Лабиринта, объяснив, что там находится неисправный «Приносящий Порядок». Персонажи могут знать это устройство под другим его названием – Ядро Лабиринта. Из-за того, что устройство было сооружено на Механусе, его магическая энергия резонирует с модронами. Тридрон объяснит, что Приносящий Порядок разработан для того, чтобы привносить порядок в хаос через изменение реальности. Неисправный Приносящий Порядок может быть очень опасен, потому как способен изменить реальность неожиданными способами. Тридрон точно знает насколько далеко от него находится устройство. По причине того, что его знание магии ограничено, и из-за того, что он заостряет все свое внимание на воссоединении с Великим Маршем Модронов, тридрон никогда не задумывался о том, что Приносящий Порядок может помочь модронам выйти из их затруднительного положения. Если персонажи проявят интерес к тому, чтобы узнать о наличии такой возможности, тридрон приведет персонажей в центр Лабиринта – туда, где находится Ядро Лабиринта.

Охота Йеногу

Пройдя примерно двенадцать миль после места встречи с модронами, путешествуя по Лабиринту, персонажи начинают и будут многие часы продолжать слышать отдаленный вой. Временами звуки будут становиться слышнее или затихать, странным эхом разносясь по окружающим тоннелям.

Преследуемые лордом Йеногу

Если вы желаете, чтобы Йеногу играл бóльшую роль в приключении, то это легко реализовать. Когда гноллы, убитые персонажами, не вернутся к охоте, лорд демонов вернется к месту гибели гористро и обнаружит своих убитых прислужников, и вместе с этим возьмет след искателей приключений.

Позднее в приключении Йеногу настигнет персонажей, чтобы заставить их заплатить за их дерзость (в идеале тогда, когда они будут гораздо более высокого уровня). Перед последней битвой давайте персонажам подсказки о том, что они стали потенциальной добычей лорда демонов. Они могут, к примеру, все чаще встречать засады гноллов. Они могут называть персонажей «добычей Йеногу» или как-либо насмехаться над ними, говоря об их неизбежной гибели.

Персонажи должны уделить время подготовке к приближающейся битве и обсудить тактику, а не бросаться в бой с Йеногу с шашкой наголо. К примеру, пребывание потенциальной добычей лорда демонов может сыграть им на руку позже, так как это сделает их идеальной наживкой для того, чтобы заманить Йеногу в ловушку в главе 17, «Против лордов демонов».

Вскоре персонажи войдут в меньший по размерам тоннель, постепенно идущий вверх. Продвигаясь дальше, они будут отчетливо слышать звуки битвы впереди. Вперемешку со звериным воем и лаем слышится низкий рев. Успешная проверка Интеллекта Сл 13 позволит распознать гноллий язык среди криков битвы. Персонажи могут отступить от места, из которого исходят звуки боя, но это будет значить, что им придется пройти шесть миль, прежде чем они найдут другой путь. Если они продолжат продвигаться вперед, то они станут свидетелями ужасающей картины. Несмотря на то, что персонажи, вероятно, никогда не встречались с гористро, они могут узнать это существо с помощью информации, предоставленной им Визераном ДеВиром.

Продвигаясь вперед вы слышите нарастающие звуки битвы. Тоннель заканчивается выступом высотой в двадцать футов посреди большой пещеры, и оттуда вам прекрасно видно сражение, происходящее внизу.

На берегу подземного озера стая неистовствующих гноллов и гиен окружила демона, возвышающегося на двадцать футов с массивными руками, когтистыми пальцами, раздвоенными копытами и головой быка. Это гористро, чье сердце Визеран ДеВир поручил вам заполучить.

Гноллов возглавляет рычащее существо с ужасающей физиономией, в двадцать футов ростом и с головой гиены, глаза которой напоминают янтарь. Он держит массивный тройной цеп, крутящиеся навершия которого врезаются в превосходящего по размерам гористро. Гноллы воют имя своего повелителя – «Йеногу! Йеногу!» – в то время как его быстрые атаки раз за разом поражают рогатого демона.

Гористро взревел и стал размахивать своими когтями и бычьими рогами, но безрезультатно. Йеногу уклоняется и парирует его атаки, а гноллы-лучники осыпают его стрелами. Затем гноллы набросились на гористро, и тот пошатнулся и рухнул наземь.

Не прошло и минуты, как битва была окончена. Лорд демонов Йеногу откидывает назад голову гористро, схватившись за его рога, и выгрызает его глотку своими зубами. Он вскидывает свою голову и его триумфальный вой эхом разносится по комнате, сотрясая сами камни. Несколько гиен, жавшихся к ногам Йеногу, набрасываются на тело гористро и начинают пожирать его плоть. На ваших глазах гиены превращаются в гноллов.

Любой искатель приключений, ставший свидетелем этой сцены, должен совершить успешный спасбросок Мудрости Сл 12 или в противном случае получит один уровень безумия (см. «Безумие» в главе 2). Если из-за этого персонаж получает бессрочное безумие, определите природу безумия при помощи таблицы Бессрочное безумие Йеногу в приложении D.

Йеногу [Yeenoghu] (см. приложение D) блуждал по Подземью с тех пор, как был впервые призван в него, и искатели приключений пересекли путь ему и его стае. Единственное преимущество персонажей в этот момент заключается в том, что их пока еще не заметили. Учитывая их уровень на данном этапе приключения, игроки могут довольно скоро начать создавать новых персонажей, если посмеют сразиться с лордом демонов.

Если персонажи будут скрытно наблюдать, Йеногу вскоре удалится. Он неугомонно стремится к тому, чтобы найти себе новую добычу. Йеногу соберет большинство гноллов и гиен, а затем поведет их по тоннелю, вход в который расположен в правой части пещеры. Восемь **гноллов** [gnoll], возглавляемых **вожаком стаи гноллов** [gnoll pack lord], пожирают труп гористро.

Если персонажи пожелают продолжить идти вперед, им придется разобраться с гноллами и гиенами. В качестве альтернативы, если персонажи слишком долго будут вести обсуждение своих дальнейших действий, вожак стаи гноллов учует запах незваных гостей. Поняв, что неподалеку есть враги, вожак стаи завоет, чтобы привлечь внимание своих последователей.

> Не исключено, что вместо того, чтобы просто отсидеться и дождаться, пока Йеногу уйдет, партия выпрыгнет на него. Успеха они на данном уровне смогут добиться с трудом, но ничего невозможного нет. Мастеру следует иметь ввиду, что Йеногу только что дрался с гористро и у него недостаёт примерно 20% хитов.

Развитие событий

Другой тоннель, расположенный в противоположном конце пещеры, ведет по направлению, отличному от того, по которому пошел Йеногу вместе со своей стаей. Персонажи, сразившие оставшихся гноллов, могут продолжить свой путь не теряя времени.

Встреча с Йеногу принесет пользу искателям приключений с точки зрения того, что они получат два компонента для ритуала Визерана. Первый – это сердце гористро, которое персонажи могут извлечь из его трупа. Это массивное сердце размером с небольшой сундук весит около сотни фунтов. Пока сердце находится у персонажей, тем, кто находятся близко к нему, может казаться, что время от времени они слышат его биение. Персонаж, несущий сердце, пусть даже в *сумке хранения [bag of holding]* или похожем внепространственном месте, совершает спасброски против безумия с помехой.

Второй компонент – немного крови лорда демонов. Успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 10 позволит обнаружить кровь Йеногу на рогах павшего гористро.

Галерея ангелов

Эта пещера расположена глубоко в Лабиринте и содержит еще один ритуальный компонент, нужный Визерану.

> Проход, по которому вы идете, направляется вверх словно штопор через камень, и наконец выходит в полу большой пещеры. Потолок куполом возвышается на шестьдесят футов, он покрыт сталактитами с которых капает вода на сталагмиты, растущие из неровного и побитого пола. Между сталагмитами тут и там несколько статуй крылатых гуманоидов стоят в позах, выражающих муки и страдания. Некоторые прикрывают лица, пока другие пытаются их исцарапать. Остальные тянутся к потолку, и их лица искажены в страстном желании.

Помещение содержит окаменевшие останки восьми падших ангелов, которых боги приговорили веками отбывать наказание в темных глубинах. Каждый из них словно вырезан из камня, и они выражают страх, страдания, ненависть или страстное желание. Каждая статуя запятнана лишайником и испещрена минеральными образованиями, кристаллизованными из воды, капающей с потолка несчетное количество лет.

Даже будучи превращенными в каменные статуи, падшие ангелы остаются вполне живыми, их окаменелые тела стали тюрьмами для их разумов и душ. Они помнят о том, кто они. Они знают, что они сделали, и почему они здесь. Они знают обо всем, что вокруг них происходит. Однако ничего не могут сделать. Они заточены навечно, и изоляция, тьма и нескончаемая пытка заставили их обезуметь. Ни одно заклинание не сможет снять с ангелов их проклятие или освободить их от состояния окаменения.

Падшие ангелы

Ангелы могут общаться, хоть и ограниченно, с существами, прикасающимися к ним.

Персонаж, физически контактирующий с ангелом (даже через перчатки или какие-либо другие защитные покрытия) узнает имя этого ангела и ощущает на себе эффекты, описанные ниже. Если хотите, вы можете совершать бросок к8 для того, чтобы определять, какого ангела коснулся персонаж, перебрасывая повторяющиеся результаты. Если не сказано иначе, то эффект срабатывает мгновенно. Несмотря на то, что нет ограничения на количество существ, способных получить эффект ангела при соприкосновении с ним, то существо, которое коснулось ангела и спровоцировало на себя его эффект, не может спровоцировать этот эффект на себя снова в течение последующих 24 часов.

Анайя

Этот ангел тянется к потолку, его лицо искажено гримасой ненависти. Существо, прикоснувшееся к этому ангелу, должно совершить спасбросок Мудрости Сл 15, получая 3к6 психического урона при провале и половину этого урона при успехе.

Баатрал

Этот ангел пребывает в такой позе, словно хочет что-то предложить. Существо, прикоснувшееся к этому ангелу, должно совершить спасбросок Харизмы Сл 15 или будет очаровано на 1 минуту.

В то время, как существо очаровано, ангел обладает телепатической связью с существом, пока они находятся на одном плане. Ангел будет отдавать персонажу приказы, а тот будет пытаться изо всех сил им подчиняться, пока находится в сознании. Ангел обычно приказывает персонажу убить, ограбить или каким-либо образом причинить вред его компаньонам.

Каждый раз, когда персонаж, подверженный этому эффекту, получает урон, он совершает еще один спасбросок Харизмы против этого эффекта. Если спасбросок успешен, действие этого эффекта заканчивается.

Хараджин

Ангел указывает в точку стены пещеры, и его рот раскрыт в крике ужаса. Персонаж, прикасающийся к ангелу, слышит ужасающий крик и должен совершить успешный спасбросок Мудрости Сл 15 или получит один уровень безумия (см. «Безумие» в главе 2).

Лорабелиос

Этот ангел стоит с широко расставленными ногами, склоненной головой и руками по швам. Персонаж, прикасающийся к этому ангелу, слышит мягкий голос на общем: «Не теряй надежды». Следующий спасбросок по Мудрости персонажа будет совершен с преимуществом.

Немевон

Этот ангел держит руки у лица, скрывая свой облик. После того, как персонаж прикоснется к этому ангелу, он будет слышать мягкий голос, раз за разом повторяющий два слова на Небесном языке: «Убейте меня». Однако очевидного способа сделать это нет. Голос останется даже если статую разбить.

Сильния

Этот ангел прикрывает свои глаза рукой, но при этом словно улыбается. Персонаж, прикасающийся к ангелу, должен совершить спасбросок Мудрости Сл 15. При провале, во время следующего продолжительного отдыха персонажа, его будут мучить ночные кошмары. Персонаж не получит преимуществ от этого отдыха и когда проснется получит психический урон 3к6.

Тамиэль

Этот ангел стоит на коленях и прячет свое лицо руками. Персонаж, прикасающийся к этому ангелу, слышит мягкий голос на общем: «Что ты хочешь знать? Спроси, и я отвечу». Персонаж должен совершить спасбросок Интеллекта Сл 15. При провале персонаж получает психический урон 3к6 и один уровень безумия. При успехе персонаж может задать два вопроса. Ангел ответит так, как если бы персонаж успешно прочитал заклинание *связь с иным миром [contact other plane]*.

Зарод

Этот ангел словно пытается выцарапать свои глаза, а его лицо кажется израненным и разодранным. Когда персонаж прикасается к этому ангелу, он предлагает персонажу задать простой вопрос относительно конкретной цели, события или того, что произошло в течение последних семи дней. Ангел отвечает так, как если бы персонаж успешно прочитал заклинание *предсказание [divination]*.

Развитие событий

Персонажи могут выдолбить или отломать каменные перья с крыльев ангелов. Каждый из восьми различных ангелов может предоставить необходимые для ритуала Визерана компоненты, однако персонажи могут извлечь больше перьев, если им этого хочется.

Другие существа Лабиринта избегают эту пещеру, и это делает ее безопасным местом для отдыха группы.

Ядро Лабиринта

Глубоко в лабиринте находится Ядро Лабиринта – механическое, питаемое магической энергией устройство, способное изменять реальность. Модроны называют это устройство Приносящим Порядок, потому как оно было создано для того, чтобы приносить порядок в хаос. Если персонажи активируют Ядро Лабиринта, оно сможет стать для них потенциальной помощью в борьбе против лордов демонов.

Ядро выглядит как работающая модель Великого Колеса [Great Wheel] (см. главу 2, «Создание мультивселенной», в книге *Руководство Мастера*). Это сфера диаметром 20 футов, сооруженная из полосок из бронзы толщиной в 1 фут, покрытых магическими символами. Через пробелы между кольцами в сфере виднеются различные шестеренки и шарниры, которые вращаются и двигаются, представляя связи между различными известными планами бытия.

Персонажи могут узнать о существовании Ядра Лабиринта от бехолдера Каразикара (см. главу 13) или от Визерана, до которого доходили слухи о древнем устройстве, изменяющем реальность. Персонажи также могут узнать о ядре от плененного Каразикаром модрона или от модронов, заблудившихся в Лабиринте (см. «Марш в никуда»).

Информацию о Ядре Лабиринта также можно найти в Грейвенхоллоу (см. главу 11). Персонажи могут получить в библиотеке видение о путешествии в лабиринт или прочитать записи об устройстве в ее архивах.

Путь к Ядру

Ядро Лабиринта, расположенное на расстоянии сорока восьми миль к востоку от Галереи ангелов, находится посреди клинообразной трещины шириной 20 футов и глубиной 100 футов, в центре большой пещеры. дно трещины наполнено магмой. Из расщелины поднимается тепловая рябь, и жар делает пещеру горячей и сухой.

Имеющее приближенную к сферической форму ядро лежит на 40 футов ниже края расщелины, и на 40 футов выше магмы. До него можно достать магией или слезть к нему. Отвесные стены расщелины потребуют успешной проверки Силы (Атлетика) Сл 12, чтобы спуститься по ним. При провале броска персонажу не удается продвинуться и расшатанные камни сыплются вниз в магму. Если проверка провалена на 5 или больше, лазающий срывается вниз, навстречу магме. Любое существо, попадающее в магму, или начинающее в ней свой ход получает 42 (12d6) огненного урона. Каждый фут пройденный в магме стоит 5 футов движения.

Слотертаск

Совсем недавно нашедший Ядро Лабиринта Бафомет оставил **нальфешни** [nalfeshnee] по имени Слотертаск [Slaughtertusk] сторожить трещину и предотвращать приближение любых существ к устройству. Слотертаск больше хотел бы помогать Рогатому Королю в выслеживании и убийстве Йеногу. Нальфешни скучает, выполняя назначенное ему поручение, но несмотря на это он не решится на неповиновение Рогатому Королю. Однако вместо незамедлительного уничтожения незваных гостей он постарается поиграться с ними как можно дольше.

Слотертаск с радостью будет растягивать сражение, наслаждаясь болью врагов прежде чем их прикончить. Если его хиты снизятся до 100, он использует особенность Призыв демона (см. блок «Вариант: Призыв демона» в разделе «Демоны» книги *Бестиарий*) и попытается призвать 1к6 **вроков** [vrock]. Шанс успеха этой способности составляет 50%.

Под личиной Слотертаска скрывается трус, и он будет умолять персонажей о милосердии, прося оставить ему жизнь, взамен обещая рассказать обо всех секретах Ядра Лабиринта и вообще, о чем угодно. При первой же возможности он попытается телепортироваться, призвав на помощь демонов, чтобы они прикрыли его во время отступления.

Активация ядра

Успешная проверка Интеллекта (Магия) Сл 15 необходима для того, чтобы активировать устройство через разгадывание требуемой последовательности шестеренок и рычагов. Еще 12 раундов потребуется на то, чтобы ядро «настроило» себя и активировало свой магический эффект. Если порядок инициативы еще не был определен во время активации ядра, пусть каждый участник группы совершит бросок инициативы.

Если тридрон из раздела «Марш в никуда» находится вместе с группой, он может рассказать им о том, как активировать Ядро Лабиринта, лишив их необходимости совершать проверку, и скажет сколько времени займет настройка магического эффекта.

Дрожь ядра

Ядро, весящее две тонны, стоит на твердой каменной поверхности. Из-за того, что оно находится посреди трещины, управлять им гораздо сложнее. Когда ядро активируется, вибрация от работы его механизмов стряхнет камешки, которые скатятся по стенам трещины.

Будучи активным, ядро будет действовать по порядку инициативы 15.

Мефитовое безумие

В тот раунд, когда активируется Ядро Лабиринта, два **магмовых мефита** [magma mephit] вылетят из лавы в порядке инициативы 10. Еще по два **магмовых мефита** будут появляться из лавы каждый раунд по тому же показателю инициативы до тех пор, пока не выпрыгнет вся дюжина. Мефиты нападают на всех, кто находится на Ядре Лабиринта или рядом с ним.

Тряска, грохот и кручение

В конце своего хода в течение раунда 3 ядро сдвинется. Любое существо, находящееся на нем, должно совершить спасбросок Ловкости Сл 10. Если спасбросок будет провален на 5 или более, существо сорвется с ядра и упадет в магму. В противном случае существо, провалившее спасбросок, соскользнет по сферической стороне ядра, но схватится перед падением за одну из полос. Существо может потратить действие на то, чтобы попытаться забраться обратно на ядро, и при этом потребуется успешная проверка Силы (Атлетика) Сл 10.

В конце своего хода в раунд 6 ядро сдвинется снова. Эффект будет точно таким же, как описано выше, за тем исключением, что существо, держащееся за одну из полос ядра, будет совершать спасбросок с помехой.

Если существо упадет с Ядра Лабиринта, другое существо, находящееся рядом с падающим существом и держащееся за одну из полос ядра, сможет попытаться использовать свою свободную руку, чтобы схватить падающее существо, и для этого потребуется успешный спасбросок Ловкости Сл 10. Спасенное таким образом существо может использовать свое действие для того, чтобы взобраться обратно на ядро, и для этого потребуется успешная проверка Силы (Атлетика) Сл 13. Если проверка проваливается и вес существа превышает максимально переносимый вес держащего его существа (см. «Подъем и перенос» в главе 7 *Книги игрока*), существо, держащее его, должно будет преуспеть в проверке Силы Сл 15 в начале своего следующего хода или потеряет хватку на удерживаемом существе, и то упадет в магму.

В конце каждого своего хода начиная с раунда 9 Ядро Лабиринта будет съезжать вниз, падая каждый раунд на 10 футов в направлении к магме. Любое существо, находящееся на ядре, должно совершать спасбросок Ловкости Сл 15 каждый раз, когда оно сдвигается, чтобы не упасть с него. Применяйте вышеописанные эффекты. В свой ход в раунде 13 Ядро Лабиринта скатится в магму и будет уничтожено.

Отключение ядра

Ядро выключается если одна из его частей контактирует с *полем антимагии [antimagic field]* или если оно становится целью заклинания *рассеивание магии [dispel magic]* (Сл спасброска 19). Кроме этого оно может быть отключено лишь заклинанием исполнение *желаний [wish]* или божественным вмешательством.

В ядре лабиринта есть две опции, которые могут полностью уничтожить игру, несмотря на то, что на первый взгляд они могут выглядеть забавно.Первая из них - это рестарт всего приключения с имеющимся опытом и вещами (new game +). Звучит неплохо, но на деле это чрезвычайно скучно - переигрывать большую часть приключения. Вместо этого вы можете позволить персонажам вернуться в Велкинвильв на полчаса, чтобы повторить попытку побега и сообщить НИПам важную информацию, что может немного переменить прошлое. По прошествии отведенного времени они телепортируются обратно к Ядру.

Вторая из них -это уничтожение всех магических объектов в округе. Это может нарушить ход кампании. В качестве альтернативы вы можете, например, сделать так, что все вещи засосало через воронку, например, на Механус, и у персонажей появится сайд-квест по возвращению своего имущества.

Эффекты Ядра Лабиринта

Ядро Лабиринта было повреждено, когда под ним открылась поглотившая его расселина. Ядро невозможно починить, и когда оно активируется, оно начнет делать странные и непредсказуемые вещи в каждый свой ход до тех пор, пока не будет деактивировано или уничтожено.

В каждый ход ядра совершайте бросок к100 и сверяйтесь с таблицей Эффекты Ядра Лабиринта, чтобы определить, что сделает ядро.

Развитие событий

Если вы хотите добавить напряженности в конце этой встречи, пусть Ядро Лабиринта вызовет небольшое землетрясение и затем погрузится в магму, после чего магма начнет брызгать из трещины, заливая пещеру и близлежащие тоннели и заставит персонажей спасаться от раскаленных волн.

Эффекты Ядра Лабиринта

к100	Эффект
01	Из ядра возникает вспышка золотого света. Все магические предметы в радиусе 300 футов от ядра уничтожаются, за исключением артефактов, которые отправятся в Астральный План.
02-08	Блики белого света бегают по поверхности ядра до конца его хода.
09-10	Ядро извергает яркую вспышку белого света. Все персонажи игроков перемещаются назад во времени к тому моменту, когда приключение начиналось. Они появляются в рабском загоне Велкинвильва, без веревок и кандалов, со всеми накопленными очками опыта, умениями, снаряжением и воспоминаниями.
11-15	Ядро издает громкий звук «ВАААААА» до начала своего следующего хода. Пока звук не закончится, ядро будет защищено полем антимагии [antimagic field] (как заклинанием), окружающим его.
16-19	Полая область ядра мерцает кроваво-красным светом до конца своего хода, и в этот момент мертвый персонаж или НИП по выбору МП возвращается к жизни, как если бы стал целью заклинания воскрешение [resurrection]. Возвращенное к жизни существо появляется в незанятом и безопасном пространстве на расстоянии 120 футов от ядра.
20-22	Ядро извергает скользкую жижу, забрызгивающую его внешнюю поверхность. Спасброски, направленные на избежание того, чтобы сорваться с ядра, или проверки, направленные на то, чтобы взобраться на него, совершаются с помехой до начала следующего хода ядра.
23-27	Ядро начинает потрескивать молниями. Все существа на расстоянии до 30 футов от ядра должны совершить спасбросок Ловкости Сл 18 или получат урон молнией 10к6. Цели, созданные преимущественно из металла или носящие металлическую броню, совершают этот спасбросок с помехой.
28-32	Ядро гудит до конца своего хода, и в это время в безопасном пространстве на расстоянии до 120 футов от ядра появляется зеленый слаад [green slaad]. Слаад совершает бросок инициативы и в свой ход нападает на любое существо из тех, что он видит.
33-35	Ядро громко скрипит и делает всех существ в радиусе 120 футов от себя невидимыми. Невидимость существа длится до тех пор, пока оно не совершит атаку или не прочитает заклинание.
36-39	Громкий шепот исходит из полой области ядра. Каждое существо, находящее в непосредственном соприкосновении с ядром, может увеличить одну из своих шести характеристик на 2 до максимума в 24.
40-43	Разноцветные блики света бегают по поверхности ядра, накладывающего заклинание превращение [polymorph] (Сл спасброска 18) на каждое существо, находящееся на расстоянии 20 футов от него. Любое существо, проваливающее спасбросок, превращается в **летающую змею** [flying snake].
44-48	Ядро извергает разноцветные драгоценные камни. Любой персонаж, находящийся на расстоянии до 20 футов от ядра, может использовать свою реакцию, чтобы поймать драгоценный камень стоимостью 500 золотых монет свободной рукой. Остальные драгоценные камни падают в магму и уничтожаются.
49-52	Ядро извергает вспышку желтовато-белого света. Случайный магический предмет появляется в безопасной области на расстоянии до 120 футов от ядра. Совершите бросок по Таблице магических предметов С из *Руководства Мастера*, чтобы определить, какой предмет появился.
53-57	Ядро извергает вспышку зеленого света. Каждое существо, находящееся в непосредственном соприкосновении с ядром, должно совершить успешный спасбросок Телосложения Сл 18 или получит урон силой 10к6 + 40. Если этот урон снижает хиты цели до 0, она дезинтегрируется. Дезинтегрированное существо и все, что оно носило на себе или с собой, за исключением артефактов, превращается в пыль.
58-60	Ядро мерцает голубым светом и накладывает заклинание огонь фей [faerie fire] на всех существ, находящихся на расстоянии до 20 футов от него (Сл спасброска 18). Эффект заклинания длится 1 минуту.
61-66	Ядро извергает безвредные разноцветные искры до начала своего следующего хода.
67-70	Ядро извергает вспышку фиолетового света. Каждое существо, находящееся на расстоянии до 20 футов от ядра, должно совершить успешный спасбросок Телосложения Сл 18 или будет обращено в камень до следующего хода ядра.
71-76	Ядро начинает играть музыку подобно паровому орга́ну. Когда этот результат выпадет снова, музыка остановится.
77-80	Ядро издает устрашающий скрежет. Все существа законного мировоззрения, находящиеся на расстоянии до 30 футов от ядра, восстанавливают все свои хиты.
81-00	Ядро извергает вспышку фиолетово-белого света. Все экстрапланарные существа в радиусе 100 миль от ядра немедленно возвращаются в свои родные планы бытия.

Глава 15: Город Пауков

В сердце хаоса и безумия, распространяющихся по Подземью, находится великий город дроу Мензоберранзан. Несколько жителей города знают о том, что за ритуалом призыва стоит Демоническая Королева Пауков, которая повинна в том, что лорды демонов пришли в Подземье, и в том, что наградой за их веру в Лолс станет их смерть.

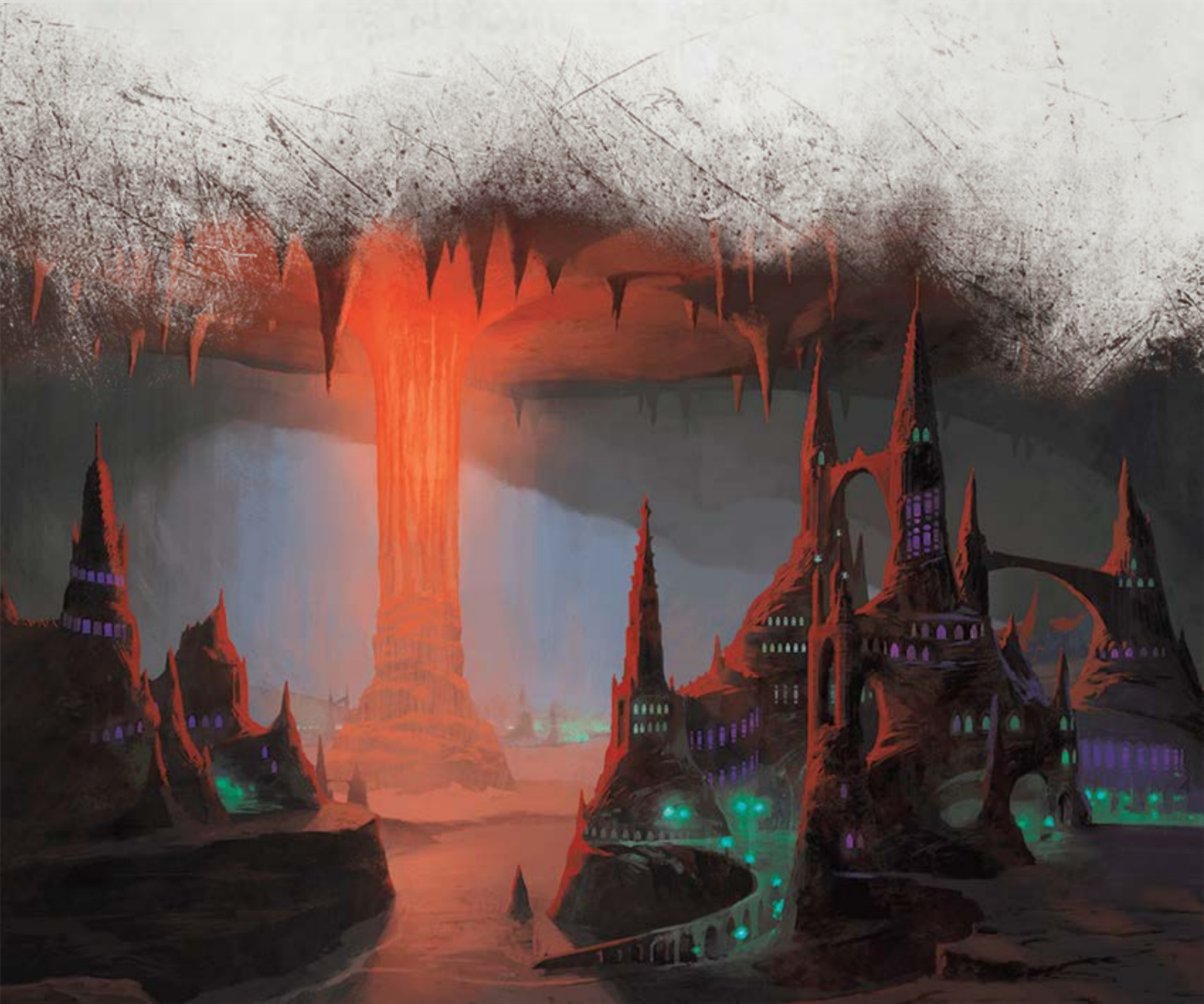
Мензоберранзан был местом появления в Подземье Демогоргона, хлестания его щупалец и сокрушающая поступь его когтистых ступней оставили тропу из разрушенных зданий, раздавленных тел и больных рассудков. К несчастью дроу, худшее им еще предстоит, если изгнанный ими архимаг Визеран ДеВир получит поддержку искателей приключений в своем плане использования могущественного ритуала призыва лордов демонов и их слуг из Подземья и натравливания их друг на друга. Уничтожив друг друга в материальном мире, темные эссенции лордов демонов снова поглотит Бездна. Но одним из ключевых пунктов плана Визерана является убеждение персонажей в том, что Город Пауков должен стать ареной для последней, разрушительной битвы.

Цели

Если персонажи работают совместно с Визераном ДеВиром, у них есть две цели в Городе Пауков: заполучить гримуар призыва демонов Громфа Бэнра и оставить талисман Визерана в Мензоберранзане, чтобы собрать в это место лордов демонов для эпической битвы.

Установка «Темного Сердца»

После приключений в Вормрайтингс и Лабиринте, персонажи могут вернутся в Арадж, чтобы доставить компоненты, собранные ими для Визерана ДеВира. За десять дней архимаг дроу, используя эти компоненты, изготовит талисман, который выглядит и ощущается как пятифунтовое черное сердце, вырезанное из черного камня. Наделенный мистическими и зловещими силами талисман черного сердца во время проведения ритуала Визерана работает как маяк, притягивая всех демонов, рассеянных по Подземью. Талисман излучает слабую магию призыва даже до, активации, но он предназначен скорее для фокусировки энергии ритуала, а не для того, чтобы стать ее источником.



План Визерана в том, чтобы приключенцы поместили *черное сердце* в Мензоберранзане. Визеран предпочел бы, чтобы *черное сердце* оставили там, где персонажи найдут гримуар Громфа Бэнра в Магике, центре подготовки волшебников Мензоберранзана. Однако Визеран скажет персонажам, что можно поместить сердце в любом месте Города Пауков.

Получение гримуара Громфа

Гримуар Громфа Бэнра содержит записки и отсылки к его злополучному призыву демона. Визеран из исследований в Грейвенхоллоу знает, что гримуар находится в рабочем кабинете Громфа, в башне Магик. Чтобы достичь гримуара, персонажам предстоит проникнуть в одно из наиболее важных и защищенных мест в Городе Пауков.

К счастью для персонажей, Визеран не без союзников в городе. Совет Пауков – это секретная организация магов дроу, желающих свергнуть жриц Лолс. Совет проник в Магик, городскую академию тайной магии, и нашли единомышленников среди волшебников дроу. Визеран уже вышел на контакт со своими союзниками, которые согласились помочь группе получить доступ к башне и рабочему кабинету Громфа (см. «Магик» далее в этой главе).

Путь в Мензоберранзан

Семьдесят две мили извивающихся проходов отделяют Арадж от Мензоберранзана. Визеран знает секретный путь, который он откроет персонажам, если те согласятся следовать его плану. В противном случае, персонажам предстоит отправится в Мензоберранзан по обычным путям, просматриваемым разведчиками дроу, патрулями и блокпостами. Если персонажи предпочитают использовать секретный путь Визерана, ученик архимага-дроу по имени Грин Оусстил (см. главу 12) по приказу Визерана сопроводит их, выступая в роли проводника.

Визеран будет рьяно настаивать на том, чтобы персонажи оставили свои экспедиционные силы в Арадж, утверждая, что маленькая группа имеет больше шансов проникнуть в город дроу.

Секретный путь Визерана

Грин Оусстил покажет персонажам секретную дверь в стене пещеры перед башней Визерана. За дверью откроется длинный и извилистый туннель, который Визеран столетиями создавал меняющими камень заклятиями. Проход, свободный от монстров и опасностей оканчивается тайной дверью у подножия Восточной Расселины в Мензоберранзане. Путь из Арадж в город занимает двенадцать днем пешком, в течение которых Грин почти ничего не скажет. Любой персонаж преуспевший в броске Мудрости (Проницательность) со сложностью 15 поймет, что дроу мага что-то тревожит, однако тот откажется делиться своими переживаниями.

Если персонажи прочитают мысли Грина или заставят его говорить с помощью магии или пытки, Грин расскажет о том, что он сомневается в плане Визерана. Хоть он и не испытывает теплых чувств к верховным матерям и жрицам, управляющим Мензоберранзаном, Грин не испытывает желания видеть свою родину и свой народ уничтоженными. Если Грин своими глазами увидит разрушения, причиненные городу яростью Демогоргона, он станет еще больше недолюбливать план Визерана (см. «Смена мнения» далее в этой главе).

Если персонажи будут расспрашивать Грина про Мензоберранзан, и чего им там ожидать, он расскажет им информацию, содержащуюся в секции «Путь Лолс». Он также опишет крупные районы города.

Изменения характеристик для НИП дроу.

Когда используются общие блоки характеристик в приложении В *Бестиария* для представления НИП дроу, предполагается, что дроу нейтрально-злые и говорят на эльфийском и подземном. Также дайте НИП следующие дополнительные черты.

Наследие Фей. Дроу имеют преимущество на спасброски против попыток очарования, и их нельзя магически усыпить.

Врождённое колдовство. Основной характеристикой для врожденного колдовства дроу является Харизма (Сл спасбросков равна 10 + мод. Харизмы дроу). Дроу могут использовать следующие заклинания, не расходуя материальных компонентов:

Заговор: *пляшущие огоньки [dancing lights]*
1/день каждое: *тьма [darkness], огонь фей [faerie fire], левитация [levitate]* (только на себя)

Чувствительность к солнечному свету. Находясь под солнечными лучами, дроу получают помеху на броски атаки, а также на проверки Мудрости (Восприятие), основанные на зрении.

Другие пути

Персонажи, которые не видят выгоды в секретном пути Визерана, или просто не хотят им пользоваться, должны найти другой путь в Мензоберранзан. Есть множество различных путей, из которых можно выбрать любой, и прийти в Город Пауков буквально с любой стороны. Однако, все эти пути хорошо известны дроу. Персонажи могли столкнутся с силами дроу в предыдущей попытке проникнуть в город (см. Путь на Мензоберранзан в главе 10). Если так и было, то они должны знать, чего ожидать. Даже если они отказываются пользоваться секретным проходом Визерана, архимаг порекомендует персонажам взять Грина Оусстила с собой, не столько как проводника, сколько как возможность договорится с патрулями.

Вторжение демонов заставило защитников Мензоберранзана быть всегда начеку, в следствии чего проникнуть в город для не-дроу стало еще сложнее. Пока персонажи находятся в пределах 18 миль (трех днях пути) от города, используйте таблицу Патрули дроу, чтобы определять случайные встречи, вместо таблиц в главе 2. Каждый час совершайте бросок к20 и сверяйтесь с таблицей, чтобы определить, встретили ли что-либо персонажи, и если встретили, то что именно.

Защитники Дроу

к20	Встречи
1-10	Без встреч
11-14	Патруль дроу A
15-17	Патруль дроу B
18-19	Патруль дроу C
20	Патруль дроу D

Патруль дроу A

Обычный патруль состоит из двух **разведчиков** [scout] дроу верхом на **гигантских ездовых ящерах** [giant riding lizard] (исп. статистику из конца 8ой главы). Персонажи, которые могут видеть на расстоянии 120 или выше и передвигаются с нормальной скоростью заметят разведчиков при успешном броске Мудрость(Внимание) со сложностью 16. Если персонажи передвигаются с повышенной скоростью они получать штраф -5 на эту проверку.

Если персонажи перемещаются не с медленной скоростью и не пытаются скрываться, дроу замечают их своим темным зрением и возвращаются на заставу, расположенную в миле от них. Заставу охраняют **элитная воительница дроу** [drow elite warrior], **маг дроу** [drow mage] и шестнадцать **дроу** [drow]. Застава – это четырехэтажная башня, вырезанная из 60-и футового сталагмита диаметром в 15 футов стоящего в центре пещеры диаметром 75 футов. И пещера, и застава не освещены. Секретная дверь в основании сталагмита ведет внутрь башни, однако, чтобы найти ее необходим тщательный поиск и успешный бросок Мудрости(Внимание) со сложностью 20. Бойницы на каждом этаже позволяют дроу метать заклинания и использовать дальнобойные атаки в любом направлении, имея при этом укрытие в три четверти от всех атак из пещеры.

Если разведчики дроу сбегут, и персонажи не будут их преследовать, разведчики доложат командиру заставы, которая соберет отряд охотников включающий ее и восемь дроу (оставляя на заставе мага и восемь дроу). Используй правила по преследованию дроу в главе 2, и принимай что преследование 4ого уровня.

Патруль дроу B

Персонажи натыкаются на **элитного воителя дроу** [drow elite warrior] и 1d8 **дроу** [drow] сражающихся с демоном **хезроу** [hezrou]. У хезроу осталось 2d10 + 45 хит-поинтов. Элитный воин дроу не ранен. Без вмешательства, дроу убьют демона, выживут элитный воин и 1d4 – 1 дроу. Если персонажи вмешаются, встреча перерастёт в бой на три стороны, т.к. ни дроу ни демон не желают объединяться.

Персонажи могут сохранят дистанцию и избегать потасовки. Однако, дроу пережившие бой направятся к ближайшей заставе, находящейся в 1d4 милях. После того как выжившие отрапортуют командиру заставы, она организует охотничью группу, как описано в «Патруле дроу A».

Патруль дроу C

Персонажи сталкиваются с патрулем дроу состоящим из **мага дроу** [drow mage], 2d4 **дроу** [drow] и группы рабов. Кинь d8 и сверься с таблицей Рабов Дроу чтобы определить рабов. Тролли дерутся до смерти, остальные попытаются сбежать, если дроу будут убиты.

Рабы дроу

к10	Рабы
1-2	3d6 **дерро** [derro] (см. приложение C)
3-4	3d6 **гоблинов** [goblin]
5-6	3d6 **огров** [ogre]
7-8	2d6 **квагготов** [quaggoth]
9-10	1d6 **троллей** [troll]

Патруль дроу D

Персонажи встречают **мага дроу** [drow mage], едущего на спине **каменного голема** [stone golem] вырезанного из камня в форме гигантского паука. Маг сидит в хаудахе (паланкине) который дает ему укрытие от атак с земли. Мага сопровождают 2d4 **элитных воителей дроу** [drow elite warrior] верхом на **гигантских ездовых ящерах** [giant riding lizard] (исп. статистику из конца 8ой главы). Эти дроу будут сражаться насмерть чтобы защитить свою территорию.

Сокровища. Глаза паука-голема это восемь шестидюймовых рубиновых сфер каждая стоимостью 1000 золотых.

Мензоберранзан

Популяция: 20 000 дроу, а также тысячи рабов (различных рас)

Правительство: Матриархальная теократия, поклонение Лолс, Демонической Паучьей Королеве

Оборона: Большая регулярная армия обученных воинов и магов дроу, а также вооруженные рабы и магические барьеры; многочисленные жители города образуют достаточно мощное ополчение

Торговля: Хорошо подготовленные рабы; различные грибы, плесень и экзотические существа в качестве пищи; яды, зелья, масла и эликсиры; украшения из драгоценностей, парфюмерия и шелк

Организации: Правящий совет (состоящий из верховных матерей восьми самых влиятельных домов дроу в городе), Церковь Лолс (расположенная в Арах-Тинилите), Бреган Д'эрт (группа дроуских шпионов, наемников и убийц)

Город Пауков возведен в выкопанной пещере, называемой темными эльфами Араурилкаураком, и ее свод возвышается на тысячу футов над каменным полом. Жилища и крепости дроу вырезаны из массивных сталагмитов и сталактитов, соединены хрупкими, на первый взгляд, мостами из укрепленного паучьего шелка и освещены магическими огнями холодных цветов.

Темный Доминион

Камень, окружающий город, испещрен тоннелями, образующими Темный Доминион – территорию, принадлежащую дроу, но не являющуюся частью города. Этот лабиринт, являющийся домом для различных жителей Подземья, является частью обороны Мензоберранзана, а также его подпольем, в котором проходят темные сделки и тайные встречи.

Темный Доминион – это отличное место для случайных встреч. Когда вам нужно совершите бросок к20 и сверьтесь с таблицей Встречи Темного Доминиона, чтобы определить, что встретила группа, или просто выберите понравившуюся вам встречу.

Мензоберранзан: общее описание

Следующие особенности распространяются на Город Пауков.

Свет. Большинство улиц и построек освещается зелеными, голубыми и фиолетовыми огнями, яркими как факелы (созданы заклинаниями *вечный огонь [continual flame]*). Остальные зоны темные.

Укрытый город. Дроу закрыли свой город в связи с неистовством Демогоргона. В процессе этого приключения существа не могут телепортироваться в Мензоберранзан или из него. Кроме того, существа, объекты и пространства в городе не могут стать целью заклинаний школы прорицания или замечены с помощью наблюдательных сенсоров заклинаний школы прорицания.

Проклятие камня. «Проклятие камня» – это древнее зачарование, наложенное волшебниками Академии Колдовства для защиты города от обвалов. Любой персонаж, читающий заклинание землетрясение [earthquake], движение почвы [move earth] или похожую магию в городе, провоцирует срабатывание заклинания изменение тяготения [reverse gravity] (Сл спасброска 18), направленное на этого заклинателя, и этот эффект воздействует на заклинателя до того, как чтение его заклинания будет завершено. Изменение тяготения заканчивается спустя 1 минуту и сопровождается раскатом грома, оповещающего о произошедшем всем, кто находится поблизости. Заклинатель, спровоцировавший заклинание изменения тяготения должен совершить успешный спасбросок Телосложения Сл 18 или потеряет концентрацию. При провале проверки провоцирующее заклинание проваливается.

Встречи Темного Доминиона

к20	Встреча
1-2	2к4 **багбиров** [bugbear]
3-4	Тайная встреча
5	1к4 **драуков** [drider]
6-10	Патруль дроу
11-12	1к4 + 1 **дроу споровых слуг** [drow spore servants] (см. приложение С)
13-14	Беглые рабы
15-16	1к4 + 1 **гоблинов** [goblin]
17-19	Охранная руна
20	1к4 **пожирателей интеллекта** [intellect devourers]

Багбиры

Багбиры отмечены меткой дома дроу, по которым можно определить, что они рабы. Они пытаются подкрасться к группе, чтобы заполучить легкую добычу.

Тайная встреча

Группа обнаруживает встречу между **дроу**-представителем дома [drow] и заинтересованным в деле чужаком. Темного эльфа сопровождают 1к4 – 1 **багбиров** [bugbear] телохранителей. Тот, с кем встречается дроу, может быть одним из перечисленных ниже.

Дуэргар-алхимик. **Дуэргар** [duergar] пытается купить редкие алхимические ингредиенты или снаряжение (см. блок «Дуэргар-алхимик» в главе 4, чтобы узнать об изменении характеристик).

Дуэргарский шпион. Этот **дуэргар** [duergar] из Грэклстью пытается подкупить дроу, чтобы выведать информацию о том, кто ответственен за вторжение демонов.

Человек-убийца. Этот **наемный убийца** [assassin] делает для дроу грязную работу и его нанимают для убийства кого-либо в мире поверхности.

Калесса Драга. Если персонажи еще не встречали этого шпиона Альянса Лордов, Калесса (см. «Поход на Мензоберранзан» в конце главы 10) замаскирована под дроу и покупает информацию, ценную для альянса. Когда она заметит группу, она закончит свою встречу и попытается узнать, почему персонажи здесь. Если в группе есть хотя-бы один член Альянса Лордов, она предложит им свою помощь в выполнении их миссии. В противном случае она не станет выходить из своей роли.

Драуки

Эти изгнанники сидят на высоких уступах или забираются на потолок, стреляя из луков, находясь при этом вне досягаемости оружия ближнего боя. Драук сбегает, если его хиты снижены до 60 или ниже.

Патруль дроу

Персонажи встречают патруль, состоящий из 2к4 **дроу** [drow], возглавляемых **элитным воителем дроу** [drow elite warrior]. Патруль останавливается и допрашивает всех не-дроу, кто на вид не является рабом, а также тех дроу, кого патруль сочтет подозрительным. С помощью отыгрыша или успешной проверки Харизмы (Обман или Убеждение) Сл 15 можно убедить патруль не нападать на группу. Если Грин Оусстил находится в группе, он потихоньку скажет персонажам, чтобы они предложили дроу взятку в размере не менее 50 золотых. Если они это сделают, персонажи получат преимущество на проверки, совершаемые чтобы пройти мимо этого патруля мирно.

Любой признак большой, вооруженной и потенциально враждебной группы вынудит дроу отступить и искать подкрепления. Если персонажи останутся в зоне, патруль вернется с двумя дополнительными патрулями спустя 10 минут.

Дроу споровые слуги

Эти дроу были заражены спорами Заггтмой и превратились в споровых слуг. Они тихо осматривают группу, но не нападают на персонажей, если на них самих не нападают.

Беглые рабы

Группа, состоящая из 1к4 **обывателей** [commoner] (любой расы), пытается укрыться от приближающейся группы. Если их заметят, они будут молить персонажей о пощаде, объясняя, что они сбежали от своих хозяев-дроу во время «великого неистовства демона», и с тех пор прятались в этих тоннелях. Рабы могут в подробностях описать персонажам нападение лорда демонов, подтверждая то, что за разрушениями стоит Демогоргон. Рабы отчаянно пытаются сбежать от дроу и от всей души благодарят за любую предоставленную им помощь.

Гоблины

Эти гоблины выпрашивают еды. Если персонажи дадут им еды или каким-либо другим образом отнесутся к ним хорошо, они покажут группе потайную дверь, ведущую в забытый тоннель. Совершите бросок к10 и сверьтесь с таблицей Гоблинский тоннель, чтобы определить, куда тоннель ведет.

Гоблинский тоннель

к10	Куда ведет тоннель
1-2	Кьйорббливвин (см. «Кьйорббливвин»)
3-4	Скрытая пещера, в которой находятся 1к4 **свежевателей разума** [mind flayer]
5-6	Скрытая пещера, в которой группа может отдохнуть не волнуясь о случайных встречах
7-8	Скрытая пещера, в которой находятся 4к8 **гоблинов** [goblin] и **босс гоблинов** [goblin boss], который продаст магический предмет из своего имущества в обмен на 30 дней пищи (чтобы определить предмет, единожды совершите бросок по Таблице магических предметов С в книге *Руководство Мастера*)
9-10	Люк неподалеку от Базара (см. «Базар»)

Охранная руна

Жрицы дроу часто размещают *охранные руны [glyph of warding]* в тоннелях, окружающих Мензоберранзан. Дроу позволено проходить через такие руны, однако они срабатывают, если кто-либо, не являющийся темным эльфом, проходит через них. *Охранные руны [glyph of warding]* дроу обладают Сл спасброска 13 и эффектом взрывной руны (см. описание заклинания в *Книге игрока*).

Пожиратели интеллекта

Свежеватели разума любят отправлять пожирателей интеллекта в Темный Доминион в поисках потенциальных рабов, используя их как шпионов для наблюдения за городом дроу. Эти пожиратели разума подкрадываются к группе сзади и используют свои атаки Пожирание интеллекта против членов группы, находящихся в задней части походного строя.

Места города

Персонажи, проникшие в Мензоберранзан, могут оказаться хотя-бы в одной из следующих зон или районов.

Базар

Этот круг из цельной скалы шириной в 750 футов переполнен торговцами, покупателями и лабиринтами ларьков, многие из которых были сплющены или разорваны Демогоргоном. Торговцы, пережившие нападение, постепенно возвращаются на Базар и прибираются, но теперь здесь проходит не очень много сделок. Простолюдины дроу тихо бредут по своим делам склонив головы и низко опустив капюшоны, а патрули дроу жестоко наказывают за действия, похожие на кражу или мародерство.

Персонажи, идущие через Базар, хотя-бы один раз встретятся с патрулем дроу, состоящим из двух **дроу** [drow] верхом на **гигантских ездовых ящерицах** [giant riding lizard] (см. характеристики в конце главы 8). Если хотя-бы один член группы не похож на дроу или раба рядом с хозяином дроу, патруль немедленно призовет подкрепление, которое прибудет спустя 1к4 раундов. Это подкрепление состоит из 3к4 пеших **дроу** [drow] и 2к4 **гигантских пауков** [giant spider], что сползут с ближайших крыш зданий.

Брэрин

Брэрин (также известный как «зловонные улицы») – это трущобы с ветхими зданиями, с которых открывается вид на заваленные мусором аллеи, где обитают отбросы общества дроу. Здесь находятся падшие жрицы, обанкротившиеся торговцы, беглые рабы, калеки и бездомные, а также те, кто желает не быть замеченным.

Численность населения Зловонных улиц увеличилась после неистовства Демогоргона. Дроу, потерявшие свои дома или источники дохода, нашли здесь прибежище и ведут свое жалкое существование среди тех, что представляют собой самый низший слой общества Мензоберранзана.

Брэрин – это отличное место для поиска союзников или преждевременной смерти. Совершайте броски на случайные встречи, в то время как персонажи исследуют этот район. Вы можете совершать броски к20 и сверяться с таблицей Встречи в Брэрине, либо выбирать из нее понравившуюся вам встречу. Группа может избегать случайных встреч в Брэрине с помощь. успешной групповой проверки Ловкости (Скрытность) Сл 15.

Встречи в Брэрине

к20	Встреча
1-2	1к4 + 2 **багбиров** [bugbear]
3-8	Дроу-подростки
9-10	Дроу-карманник
11-12	3к6 **гигантских пауков-волков** [giant wolf spider]
13-14	Зараженный дроу
15-16	Безумный дроу
17-18	1 щитовой дварф **берсерк** [berserker]
19-20	Свирфнеблин-наживка

Багбиры

Эти багбиры крадутся по улицам, убивая одиноких путешественников или небольшие группы для пропитания. Если группа превосходит их числом, они пойдут вслед за персонажами в надежде на то, что хотя бы один из них отделится от большей группы, и тогда багбиры нападут.

Дроу-подростки

Бродячая банда состоит из 1к6 + 6 **разбойников** [bandit] дроу. Если банда превышает числом группу, дроу нападут. В противном случае, они будут руками показывать группе непристойные жесты, однако, если она начнет приближаться, они сбегут.

Дроу-карманник

Этот бездомный дроу-**обыватель** [commoner] пытается обшарить карманы члена группы. У него модификатор умения Ловкость рук составляет +2.

Гигантские пауки-волки

Эти пауки голодны и сползают со зданий или спускаются с крыш, чтобы напасть на группу.

Зараженный дроу

Этот дроу [drow] заражен спорами Заггтмой (см. главу 5) и инфекция поглотит его полностью спустя 1к12 часов. Странные грибы уже начали прорастать из головы и конечностей дроу. Темный эльф предложит драгоценный камень стоимостью 500 золотых монет в обмен на защиту группы и попытается находиться как можно ближе к персонажам, надеясь заразить их своими спорами, когда придет время.

Безумный дроу

Этот дроу-**обыватель** [commoner] страдает от формы бессрочного безумия (см. «Безумие» в главе 2 книги *Руководство Мастера*). Он верит в то, что он является гласом Лолс, и что Демоническая Королева Пауков поручила ему осуждать всех за отсутствие преданности к ней, грозя, что «Демоны вас всех поглотят!» Безумный дроу носит амулет из дохлого паука.

Щитовой дварф берсерк

Этот хаотично-нейтральный дварф, который некогда был рабом темных эльфов, повсюду видит несуществующих врагов и рассекает воздух своим двуручным топором. Если персонаж нападет на дварфа или попытается с ним поговорить, тот нападет.

Свирфнеблин-наживка

Бездомный **глубинный гном** [deep gnome] служит рабом **пожирателю интеллекта** [intellect devourer]. Он пытается заманить хотя-бы одного персонажа в «тайный анклав, в котором враги темных эльфов планируют низвергнуть Мензоберранзан». Успешная проверка Мудрости (Проницательность) Сл 15 позволит заметить, что в этом гноме есть что-то странное или подозрительное. Если персонажи проследуют за одержимым гномом, они окажутся в пещере под полуразрушенным зданием. Эта пещера – тайное логово 2к4 **пожирателей интеллекта** [intellect devourer].

Донигартен

Донигартен – это название большого озера и окружающих его ферм, и эта зона занимает подавляющую часть восточных пещер. Стада ротэ пасутся на острове в центре озера, северные и западные берега которого заняты грибными полями, обеспечивающими едой почти весь Мензоберранзан.

Темные и холодные воды озера имеют дурную репутацию, восходящую к тем временам, когда знатные главы великих домов и их почитаемые герои были утоплены в этом озере, полностью экипированные в доспехи и утягиваемые на дно каменными грузами. Множество менее примечательных дроу были также отправлены их соперниками на дно, глубины которого пропитаны фэрзресс, что делает их непроницаемыми для заклинаний прорицания и предсказания.

Донигартен обошло стороной неистовство Демогоргона. Несмотря на то, что эта зона слабо заселена, она играет для города жизненно важную роль, и потому там можно часто встречать патрули дроу. Совершайте броски на случайные встречи в то время, как персонажи перемещаются по этому району. Вы можете совершать бросок к20 и сверяться с таблицей Встречи в Донигартене или самостоятельно выбирать понравившуюся вам встречу. Группа может избегать случайных встреч в Донигартене с помощью успешной групповой проверки Ловкости (Скрытность) Сл 11.

Встречи в Донигартене

к20	Встреча
1-5	Патруль дроу
6-8	2к4 + 2 **дроу споровых слуг** [drow spore servant] (см. приложение С)
9-10	Беглые рабы
11-14	1к6 **гигантских пауков-волков** [giant wolf spider]
15-20	Фермеры-рабы

Патруль дроу

Этот патруль состоит из двух **дроу** [drow] верхом на **гигантских ездовых ящерицах** [giant riding lizard] (см. характеристики в конце главы 8). Если хотя-бы один член группы не похож на дроу или раба рядом с хозяином дроу, патруль немедленно призовет подкрепление, которое прибудет спустя 1к4 + 2 раундов. Это подкрепление состоит из 1к4 таких же патрулей.

Дроу споровые слуги

Эти дроу стали жертвами спор Заггтмой и были приманены грибными полями Донигартена, и теперь бродят там стаями, нападая на всех тех, кто вторгся на те владения, что они считают своими, и попался им на глаза.

Беглые рабы

Группа, состоящая из 1к4 **обывателей** [commoners] (любой расы) сбежала от своих хозяев, когда напал Демогоргон, и нашли здесь убежище. Персонажи находят их прячущимися на полях или в одном из зданий. Рабы могут рассказать персонажам о нападении Демогоргона, подтверждая то, что он стоит за всеми этими разрушениями. Рабы отчаянно пытаются сбежать от дроу и будут благодарны за любую предоставленную им помощь.

Гигантские пауки-волки

Эти пауки скрываются в норах под заросшей грибами почвой и выпрыгивают на проходящую мимо группу. Членов группы, значение пассивной Мудрости (Восприятие) которых составляет 17 или выше, пауки не могут застать врасплох.

Фермеры-рабы-орки

Дроу используют своих рабов-орков для работ на грибных полях. Орки поливают водой тщательно удобренные навозом поля, ухаживая за ними и расширяя их экскрементами, привозимыми прямо из города. Орки настолько послушны, что могут выполнять свою работу почти без присмотра или вообще без него.

Персонажи встречают 3к6 орков **обывателей** [commoner]. Эти орки хаотично-злые и обладают тёмное зрением в радиусе 60 футов, но не нападают на дроу, или тех, среди кого есть дроу. Есть шанс 25% на то, что 1к4 **стражников** дроу [drow] находятся в пределах 120 футов от орков, тихо негодуя из-за того, что им поручили «приглядывать за орками, пока они не сдохнут». Если на орков нападут, дроу будут их защищать.

Датклойм

Обычно называемая «Многолюдьем», эта область окружает Базар и граничит с Когтистой расселиной на востоке, является домом для Мензоберранзанских купцов, торгового сословия и ремесленников. Датклойм состоит из маленьких гостиниц, пивных и домов удовольствия, открытых для местных, посетителей и высшего сословия дроу ищущих способа отвлечься. Датклойм был частично поврежден и разрушен после появления Демогоргона из Когтистой расселины. Однако, бизнес опять процветает пока дроу празднуют смерть своих врагов.

Если Вы хотите, чтобы с персонажами, пробирающимися через район Датклойма, произошло случайное событие, бросьте d20 и сверьтесь с таблицей случайных событий Датклойма, или выберите то, которое Вам больше нравится. Партия может избегать случайных встреч преуспевая в групповой проверке Ловкости (Скрытность) Сл 13.

События в Датклойме

к20	События
1-4	Шпион Бреган Д'Эрт
5-8	Пеший патруль дроу
9-12	Дроу жрица Лолс
13-16	Гнездо пауков
17-20	Статуя Лолс

Шпион Бреган Д'Эрт

Дроу-**шпион** [spy] проявляет интерес к персонажам и начинает преследовать их, стараясь остаться незамеченным. Персонажи, остающиеся начеку заметят дроу если преуспеют в проверку Мудрости(Внимание) против проверки Ловкости (Скрытность) дроу.

Этот дроу – член Бреган Д'Эрт (см «Внезапные союзники» далее в этой главе) и рассказывает об этом, если персонажи напрямую станут допрашивать его. Если персонажи расскажут о том, что они пытаются изгнать лордов демонов обратно в Бездну, он предложит помощь Бреган Д'Эрт. Если они согласятся, он отведет их в убежище Бреган Д'Эрт, где персонажи пробудут до момента встречи с Джарлакслом, лидером Бреган Д'Эрт. Сопровождаемые шпионом, персонажи не встречают никаких враждебных случайных встреч.

Развитие событий. Убежище Бреган Д'Эрт это трехэтажная каменная башня, охраняемая четырьмя членами Бреган Д'Эрт (**элитные воители дроу** [drow elite warrior]) и обслуживаемое одним или более освобожденными рабами (используй характеристики **обывателя** [commoner]). Пока персонажи находятся в убежище, с ними не случаются враждебные встречи.

Путь Лолс

Основной закон Мензоберранзана это Путь Лолс. Его постулаты:

- Нет другого бога или богини, кроме Лолс. Любой, кто следует велению другой сущность должно быть убито, предпочтительно как жертва Лолс.
- Ритуальное поклонение любой сущности отличной от Лолс запрещено в пределах города. Не-дроу которые нарушают этот постулат будут оштрафованы и изгнаны из города. Нарушившие этот постулат второй раз, и дроу сделавшие это будут убиты.
- Рабы не имеют прав, и нет предела наказаниям и обязанностям, которые могут быть назначены им. Содержание рабов это дело их владельцев. Для раба отказаться от приказа дроу владеющего этим рабом это караемое смертной казнью преступление.
- Обыватель или студент Академии, которые откажутся подчинятся жрице будут наказаны по усмотрению оскорбленной жрицы, вплоть до, и включая смерть. Если оскорбивший является собственностью другого дома и дворянин этого дома присутствует и протестует, он и жрица должны прийти к согласию по наказанию (обычно порка).
- Любой дроу ложно носящий цвета другого дома или сознательно изменяет свою внешность чтобы походить на члена другой фракции будет убит.
- Любой не-дроу принимающий внешность определенного дроу, дроу знатного статуса, или дроу из дома отличного от его будет убит.
- Если можно доказать, что два или более домов напали на другой дом, все участвовавшие в нападении дома будут сообща уничтожены остальными домами.

Если персонажи согласны встретиться с Джарлакслом, шпион Бреган Д'Эрт расскажет им, что оперативник дроу по имени Крилелин Х'Кар вызовет их, когда время придет (см. «Личная встреча»). Затем шпион оставит персонажей одних.

Пеший патруль дроу

Этот патруль состоит из 2d4 **дроу** [drow]. Если один или более членов партии кажется кем-то отличным от дроу или от раба в компании владельца-дроу, патруль остановит группу и начнет задавать вопросы. Если ответы вызовут подозрение или будут расценены как дерзость, дроу немедленно нападут.

Если начался бой, подкрепление будет прибывать каждые 1d4 раунда. Каждая волна состоит из 2d4 **дроу** [drow] и 1d4 **гигантских пауков** [giant spider] сползающих с крыш.

Жрица Лолс дроу

Дроу жрица Лолс [drow priestess of Lolth] в компании **элитного воителя дроу** [drow elite warrior] и 2к4 **дроу** [drow] осматривает поврежденные участки города. Торговцы и ремесленники, встречающиеся жрице и заявляющие, что потеряли все во время атаки Демогоргона, изгоняются в Брэрин. Местных, потерявших рассудок во время демонического вторжения, лишают жизни на глазах жрицы.

Если персонажи подойдут к жрице заявляя, что у них есть важная информация об атаке демонов, они могут, преуспев в проверке Харизмы (Убеждение) со сложностью 20, убедить жрицу отвести их к Великой Матери Квентл Бэнр (см. «Личные Встречи» дальше в этой главе). Если проверка провалена на 5 или более, жрица и ее эскорт нападут на группу.

Паучье гнездо

Персонажи натыкаются на паучье гнездо, содержащее 4к6 гигантских паучьих яиц с мягкой, липкой скорлупой. Каждое яйцо весит 20 фунтов, имеет КД 6 и 1 хит. Если потревожить яйца это привлечет внимание 1к4 **гигантских пауков** [giant spider], которые спустятся с ближайших крыш на защиту гнезда.

Статуя Лолс

Персонажи натыкаются на 9-и футовую статую Лолс изображенную в форме дроу. Есть 25% шанс что статуя была опрокинута во время неистовства Демогоргона, в этом случае она лежит на земле разбитая на куски.

Если неповрежденной статуи коснется не-дроу или иным образом осквернит ее, статуя откроет свой рот и извергнет **рой насекомых** (пауков) [swarm of insects (spiders)]. Эти пауки сползут по статуе вниз и атакуют того, кто коснулся или осквернил статую. Как только статуя извергнет рой, она закроет рот и не сможет извергнуть новый рой еще в течение часа.

Истмир

Истмир создает переход между богатым Датклоймом и нищим Брэрином. Это место является домом для обыкновенных торговцев, наемников и ремесленников, которые пытаются либо подняться вверх по социальной лестнице, либо не скатиться по ней еще ниже. Хоть эта область почти не пострадала от неистовства Демогоргона, ее население пополнилось некогда знатными дроу, что остались без своих домов и богатств.

Если вы хотите, чтобы у персонажей произошла случайная встреча во время перемещения по району Истмир, совершите бросок к20 и сверьтесь с таблицей Встречи в Истмире или самостоятельно выберите понравившуюся вам встречу. Группа может избегать случайных встреч в Истмире с помощью успешной групповой проверки Ловкости (Скрытность) Сл 15.

Встречи в Истмире

к20	Встреча
1-5	Шпион Бреган Д'Эрт
6-10	Культ «Y»
11-15	Пеший патруль дроу
16-20	Свиток от Тени Нарбонделя

Шпион Бреган Д'Эрт

См. «Датклойм» для получения подробностей.

Культ «Y»

Истмир стал убежищем для дроу, которых свело с ума неистовство Демогоргона. Эти дроу вырезали символ Демогоргона – Y с загнутыми концами – на своих ладонях и лбах, и они могут слышать двойной голос Принца Демонов, разговаривающего с ними, убеждая их в том, что они поднимутся из низов общества дроу на вершины, как только знать будет свержена.

Персонажи встречают группу, состоящую из 1к4 + 4 дроу-**культистов** [cultist], носящих плащи и капюшоны, в тот момент, когда они занимаются похищением дроу-**дворянина** [noble] низкого ранга. Звуки битвы привлекают внимание пешего патруля дроу (см. «Датклойм» для получения подробностей), что прибудет спустя 1к6 раундов. Все культисты, которым удастся сбежать, направляются к разрушенному жилому зданию, находящемуся на расстоянии квартала от этого места, и это здание культ обустроил под святилище Демогоргона. В святилище находятся 1к4 **теневых демона** [shadow demon], а также 2к4 дроу-**культистов** [cultist], у каждого из которых есть «вторая голова» (представляет собой оторванную голову на палке), культисты привязывают их к своему телу. На обагренном свежей кровью полу знакомый символ «Y».

Развитие событий. Знатный дроу не предложит награды своим спасителям и отчитает патруль дроу за то, что он не прибыл скорее. Если персонажи потребуют награды, знатный темный эльф нахмурится и даст им знаки своего дома, и затем скажет персонажам посетить его или ее поместье «когда свет Нарбонделя достигнет своего зенита, чтобы они получить свою «награду». Если персонажи посетят поместье в Нарбонделлине в оговоренное время, их встретит стража дома, которой было приказано устранить их и избавиться от тел (см. «Нарбонделлин» для получения подробностей о поместьях знать дроу).

Пеший патруль дроу

См. «Датклойм» для получения подробностей.

Свиток от Тени Нарбонделя

Укутанная в плащ полу-дроу **шпионка** (spy) по имени Шинзи подходит к персонажам, когда они одни, и передает им свиток, являющийся приглашением от Тени Нарбонделя, «лучшей ночлежки Мензобербранзана». Если в группе есть не-дроу, Шинзи скажет, что не-дроу «в Тени более чем приветствуются». В листовке не указано никаких цен, но на обороте свитка нарисована карта, на которой обозначено расположение ночлежки в северо-восточном Истмире, рядом с Когтистой расселиной.

Развитие событий. Тень Нарбонделя, которая не была повреждена во время неистовства Демогоргона, может предложить лучшие еду и ночлег, которые можно купить, но цена высока: 25 золотых монет за ночь на одного. Сильный сердцем халфлинг **обыватель** [commoner] по имени Далфред Нокес владеет и управляет этим заведением. С Далфредом произошла неприятная встреча с молодым дворянином Ханзрином, и эта встреча оставила на нем шрамы и лишила его левого уха. Он никогда не забывал и не прощал этого дворянина. По сей день он использует небольшую систему пещер, не соединенную с Темным Доминионом, чтобы контрабандой получать товары и прятать тех, кто сбегает от знатных дроу. Если персонажи похожи на тех, кому может понадобиться помощь Далфреда, он предоставит им любую помощь, которую сможет.

Синдзи, осиротевшую дочь дроу-торговца и рабыни-человека, приютил Далфред, и она одна из множества его шпионов. Она обладает тёмное зрением с радиусом 60 футов, а также особенностями дроу Наследие фей и Врожденное колдовство (см. блок «Изменение характеристик для НИП-дроу»). Тем не менее, она не обладает особенностью «Чувствительность к солнечному свету».

Кьйорббливвин

Кьйорббливвин – это населенный пауками лес гигантских грибов, простирающийся через северную часть плато Ку'элларз'орл. Члены великих домов используют Кьйорббливвин в качестве личных охотничьих угодий. Воины дроу патрулируют лес и сообщают о вторжениях и браконьерах.

Определяйте случайные встречи каждый час. Совершите бросок к20 и сверьтесь с таблицей Встречи Кьйорббливвин, чтобы определить, встретили ли что-либо персонажи, и если встретили, то что именно. Группа может избегать случайных встреч с помощью успешной групповой проверки Ловкости (Скрытность) Сл 15.

Встречи Кьйорббливвина

к20	Встреча
1-10	Нет встречи
11	1 **черный пудинг** [black pudding]
12	3к6 **дроу споровых слуг** [drow spore servant] (см. приложение С)
13	Элитный пеший патруль дроу
14	Экзотические грибы
15	1к4 **гигантских пауков** [giant spider]
16	1к4 **гриков** [grick]
17	Охота
18	1 **визгун** [shrieker]
19	3к6 **кровопийц** [stirge]
20	1к4 + 1 **фиолетовых грибов** [violet fungi]

Черный пудинг

Благодаря растущему влиянию Джуиблекса эта слизь обладает показателем Интеллекта равным 6 (-2). Он использует свой новообретенный интеллект для того, чтобы прятаться внутри раздутого полого гигантского гриба. Персонажи могут заметить вязкую черную слизь, сочащуюся из ножки гриба. Если гриб потревожить, пудинг вырвется из него и нападет.

Дроу споровые слуги

Эти дроу стали жертвами спор Заггтмой, и те привели их к грибным полям Кьйорббливвина, и теперь они бродят там стаями, нападая на всех, кто появляется в их поле зрения.

Элитный пеший патруль дроу

Этот патруль состоит из 2к4 **элитных воителей дроу** [drow elite warrior]. Если хотя-бы один член группы не похож на дроу, принадлежащего к восьми правящим домам, или раба рядом с таким хозяином дроу, патруль нападет. Каждый дроу носит с собой рог, в который можно подуть (потратив действие) для того, чтобы призвать подкрепление. Первая волна подкрепления прибудет спустя 1к4 + 4 раундов и будет состоять из 2к4 **элитных воителей дроу** [drow elite warrior]. Вторая волна прибудет спустя десять

минут и будет состоять из 3к6 **элитных воителей дроу** [drow elite warrior] верхом на **гигантских ездовых ящерицах** [giant riding lizard] (см. конец главы 8 для получения их характеристик).

Экзотические грибы

Персонажи находят скопление экзотических грибов (см. «Грибы Подземья» в главе 2). Совершите бросок к6 и сверьтесь с таблицей Экзотические грибы, чтобы определить, что они обнаружили.

Экзотические грибы

к6	Грибы
1	1к6 ночников (шанс 50% на то, что они не светятся)
2	2к6 носов Нилхогга
3	1к6 пятен Орму
4	2к6 тиммасков
5	1к6 языков безумия
6	3к6 огненожек

Гигантские пауки

Есть шанс 50% на то, что у гигантских пауков неподалеку есть гнездо (см. «Датклойм» ранее в этой главе). Кроме яиц персонажи находят 1к4 – 1 коконов в форме гуманоидов, в которых находятся обескровленные беглые рабы (любой расы).

Грики

Знатные темные эльфы выпустили этих существ в лес и охотятся на них ради забавы. Грики сражаются до смерти.

Охота

Персонажи встречают группу из 1к4 + 2 **дроу** [drow] из одного из восьми правящих домов, живущих на вершине плато. Эта «низшая знать» носит знаки своего дома и охотятся на гриков ради забавы. Они пытаются быстро расправиться со всеми незваными гостями, которых они встретят. Совершите бросок к8 и сверьтесь с таблицей Правящие дома дроу, чтобы определить, к какому дому они относятся. Если результатом является Дом До'Урден, то эти дроу на самом деле являются новопосвященными банды Бреган Д'Эрт, находящимися на учениях (см. «Дом До'Урден» далее в этой главе).

Правящие дома дроу

к8	Дом
1	Бэнр
2	Баррисон Дель'Армго
3	Фэн Тлаббар
4	Миззрим
5	Фей-Бранч
6	Меларн
7	Вандри
8	До'Урден

Обыденные фразы дроу

Ниже перечислены наиболее распространенные фразы дроу, которые вы можете использовать для отыгрыша темных эльфов.

Oloth plynn dos! («Да поглотит тебя тьма!»), распространенное ругательство дроу.

Ssussan! («Свет!»), еще одно ругательство дроу.

Xun izil dos phuul quorthen, luelh dro. («Делай как приказано, и будешь жить»)

Lolth tlu mallo. («Да славится Лолс»)

Lil alurl velve zhah lil velkyn uss. («Лучший нож тот, которого не видно»)

Khaless nau uss. («Не доверяй никому»)

Визгун

Визг этого гриба может привлечь других существ, находящихся неподалеку, и прибудут они спустя 2к4 раундов. Снова совершите бросок по таблице Встречи Кьйорббливвина, чтобы определить, привлекли ли кого-либо персонажи, и если привлекли, то кого именно. Расценивайте встречу «экзотические грибы» как отсутствие встречи.

Кровопийцы

Эти кровососущие паразиты живут в шляпке гигантского гриба, они вылетают из нее и нападают, когда обнаруживают свет или движение на расстоянии до 20 футов от их жилища.

Фиолетовые грибы

Эти грибы хлещут своими ветвями проходящих между ними персонажей.

Нарбондель

Самая заметная достопримечательность города – Нарбондель – представляет собой каменную колонну высотой в 1 000 футов, помогающую поддерживать потолок пещеры. Каждый день в одно и то же время городской архимаг (или представитель из Академии Колдовства) магически нагревает основание Нарбонделя, заставляя камень светиться. Кольцо теплого света неспешно поднимается по колонне, помогая отслеживать течение времени, и ее подъем на вершину занимает двадцать четыре часа. Архимаг Мензоберранзана, Громф Бэнр, сбежал из города в момент нападения Демогоргона, оставив возжигание Нарбонделя на других волшебников.

Нарбонделлин

Поместья различных домов дроу находятся у подножия плато Ку'элларз'орл в области под названием Нарбонделлин, и это позволяет главам этих дроу смотреть на них сверху. Район «Широкие улицы» почти не был поврежден во время неистовства Демогоргона, и остается роскошным центром Мензоберранзана, в котором меньшие дома противостоят друг другу в борьбе за богатство, мощь и власть. Вся эта область усеяна сталагмитовыми башнями и большими усадьбами, а также в ней есть место роскошным магазинам, домам удовольствий и разборчивым торговцам.

Каждое поместье знати в Нарбонделлине включает в себя собственное ополчение, состоящее из пятидесяти или более воинов **дроу** [drow] и **элитных воителей дроу** [drow elite warrior], причем на каждый десяток воинов приходится один элитный воин. Кроме того, в поместье находится 3к6 дроу-**дворян** [noble] и множество рабов, 6к6 из которых хозяева могут заставить оборонять дом. Такими сражающимися рабами становятся в основном **багбиры** [bugbear], **огры** [ogre], **орки** [orc] и **квагготы** [quaggoth]. Двери и окна защищены заклинаниями *охранные руны [glyph of warding]* (Сл спасброска 13), а 2к6 **горгулий** [gargoyle] ведут наблюдение с крыш и уступов.

Если вы хотите, чтобы у персонажей произошла случайная встреча во время перемещения по району Нарбонделлин, совершите бросок к20 и сверьтесь с таблицей Встречи в Нарбонделлине или самостоятельно выберите понравившуюся вам встречу. Группа может избегать случайных встреч в Нарбонделлине с помощью успешной групповой проверки Ловкости (Скрытность) Сл 13.

Встречи в Нарбонделлине

к20	Встреча
1-3	Бехолдер
4-7	Наемники Бреган Д'Эрт
8-12	Элитный патруль дроу
13-16	Знатный дроу со своей свитой
17-20	Статуя Лолс

Бехолдер

Этот монстр продвигается через город. Дроу широко расступаются перед ним.

Наемники Бреган Д'Эрт

Бреган Д'Эрт сыграли важную роль в изгнании демонов из Мензоберранзана. С момента нашествия наемники Бреган Д'Эрт начали патрулировать улицы богатейших районов, взымая плату со знатных дроу за охрану.

Персонажи встречают группу, состоящую из 3к4 **элитных воителей дроу** [drow elite warrior], и все эти мужчины являются членами Бреган Д'Эрт. В отличие от большинства патрулей дроу, эта группа весела и общительна. Наемники останавливают персонажей для того, чтобы спросить у них, что они здесь делают, но не для того, чтобы докопаться до них, а скорее просто от скуки. Если персонажи не будут открыто заявлять о намерениях напасть на дом знати, лидер Бреган Д'Эрт, завершив свой «допрос», бросит им платиновую монету и весело скажет им, что они могут идти дальше по своим делам.

Лидер Бреган Д'Эрт носит с собой инкрустированный самоцветами рог минотавра. Если персонажи нападут на наемников, лидер группы подует в рог, звук которого будет слышен на весь район. Все дома знати перейдут в боевую готовность, и каждый раунд в течение 1к8 раундов будут прибывать подкрепления. Каждая волна подкрепления состоит из элитного патруля дроу (см. ниже) и 1к4 **горгулий** [gargoyle].

Сокровища. Инкрустированный самоцветами рог лидера Бреган Д'Эрт стоит 2 500 золотых монет. Кроме того, у каждого наемника дроу имеется по мешочку, в каждом из которых содержится 2к10 платиновых монет.

Элитный патруль дроу

Этот патруль состоит из двух **элитных воителей дроу** [drow elite warrior] верхом на **гигантских ездовых ящерицах** [giant riding lizard] (характеристики указаны в конце главы 8). Если хотя-бы один член группы не похож на дроу или раба рядом с таким хозяином дроу, патруль немедленно призовет подкрепление, которое прибудет спустя 1к4 + 2 раундов. Подкрепление состоит из 1к4 таких же патрулей дроу.

Знатный дроу со своей свитой

Персонажи встречают **дворянина** [noble] дроу в сопровождении восьми воинов **дроу** [drow] со знаками и цветами своего дома. Есть шанс 25% на то, что в компании знатного дроу находится **суккуб** [succubus] или **инкуб** [incubus] под видом темного эльфа, и шанс 75% на то, что знатного дроу несут в паланкине невооруженные рабы. Совершите бросок к6 и сверьтесь с таблицей Рабы дома дроу, чтобы определить, что это за рабы и сколько их.

Рабы дома дроу

к6	Рабы
1-2	6 щитовых дварфов обывателей [commoner]
3-4	6 лунных эльфов обывателей [commoner]
5-6	6 людей обывателей [commoner]

Сокровища. Каждый дворянин имеет при себе мешочек с 2к10 платиновыми монетами, а также носит на себе 1к3 драгоценностей стоимостью 250 золотых монет каждое.

Развитие событий. Если персонажи каким-либо образом настроят против себя дворян, те прикажут страже атаковать их. Если стража побеждена, дворяне предложат взятку в обмен на их жизни.

Статуя Лолс

См. «Датклойм» для получения подробностей.

Ку'элларз'орл

Высокое южное плато Мензоберранзана, не тронутое неистовством Демогоргона, является домом для множества старейших и величайших знатных домов, и в самой высокой его точке на востоке расположен Дом Бэнр. На западном краю Ку'элларз'орла находится небольшая пещера, в которой построена сталагмитовая башня. В этой башне расположена Палата Правящего Совета, в которой собираются великие матери восьми великих домов.

Каждое знатное поместье Ку'элларз'орла обладает собственным ополчением, состоящим из нескольких сотен дисциплинированных воинов **дроу** [drow] и **элитных воителей дроу** [drow elite warrior]. Кроме

Правящие дома дроу Мензоберранзана

Ранг	Дом	Великая Мать	Заметки
1	Бэнр	Квентл Бэнр	Властвует над всеми тремя ветвями Академии (см. «Брешская крепость»)
2	Баррисон Дель'Армго	Мез'Баррис Армго	Обладает наибольшим количеством обученных волшебников и наемников
3	Фэн Тлаббар	Вадальма Тлаббар	Фанатичные последователи Лолс
4	Миззрим	Миз'ри Миззрим	Мензоберранзанские работорговцы
5	Фей-Бранч	Биртин Фей	Умелые дипломаты
6	Меларн	Жиндия Меларн	Избраны для искоренения дроу-отступников, в том числе и среди дворянства
7	Вандри	Фиирнел'тер Вандри	Жестокий и мстительный дом, желающий подняться на вершину
8	До'Урден	Далия Син'фелль	Недавно восстановленный и впавший в немилость дом под полным контролем Дома Бэнр. Во главе в качестве «марионетки» стоит Далия (лунный эльф пленник)

Старые враги

Возможен вариант, что темным эльфам из Велкинвильва (глава 1), пленившим и преследовавшим персонажей, удалось выжить к этому моменту приключения, и что они вернулись в Мензоберранзан в момент нападения Демогоргона и происходящего на этой почве хаоса. Если так случилось, то, если пожелаете, вы можете устроить для этих дроу встречу с группой, к несчастью первых. Если вы желаете вставить в повествование неожиданный поворот событий, происходящих в Городе Пауков, для этого может хорошо подойти внезапное появление в самый неподходящий момент старых врагов, которые обличат персонажей как беглых пленников и врагов дроу.

того, в поместье находятся 3к12 дроу-**дворян** [noble] и множество рабов, 10к10 из которых хозяева могут заставить оборонять дом. Такими сражающимися рабами становятся в основном **багбиры** [bugbear], **огры** [ogre], **орки** [orc] и **квагготы** [quaggoth]. Двери и окна защищены заклинаниями *охранные руны [glyph of warding]* (Сл спасброска 13), а 3к6 **горгулий** [gargoyle] или 3к6 **гигантских пауков** [giant spider] ведут наблюдение с крыш и уступов. Эти горгульи и пауки обладают истинным зрением радиусом 120 футов, и оно позволяет им замечать невидимых нарушителей.

Определяйте случайные встречи, пока персонажи перемещаются по этому району. Вы можете совершать бросок к20 и сверяться с таблицей Встречи на Ку'элларз'орле или выбирать понравившуюся вам встречу. Группа может избегать случайных встреч на Ку'элларз'орле с помощью успешной групповой проверки Ловкости (Скрытность) Сл 15.

Встречи на Ку'элларз'орле

к20	Встреча
1-5	Элитный патруль дроу
6-8	2к4 **горгулий** [gargoyle]
9-10	1к6 + 2 **гигантских пауков-волков** [giant wolf spider]
11-14	Садовники
15-20	Парад рабов

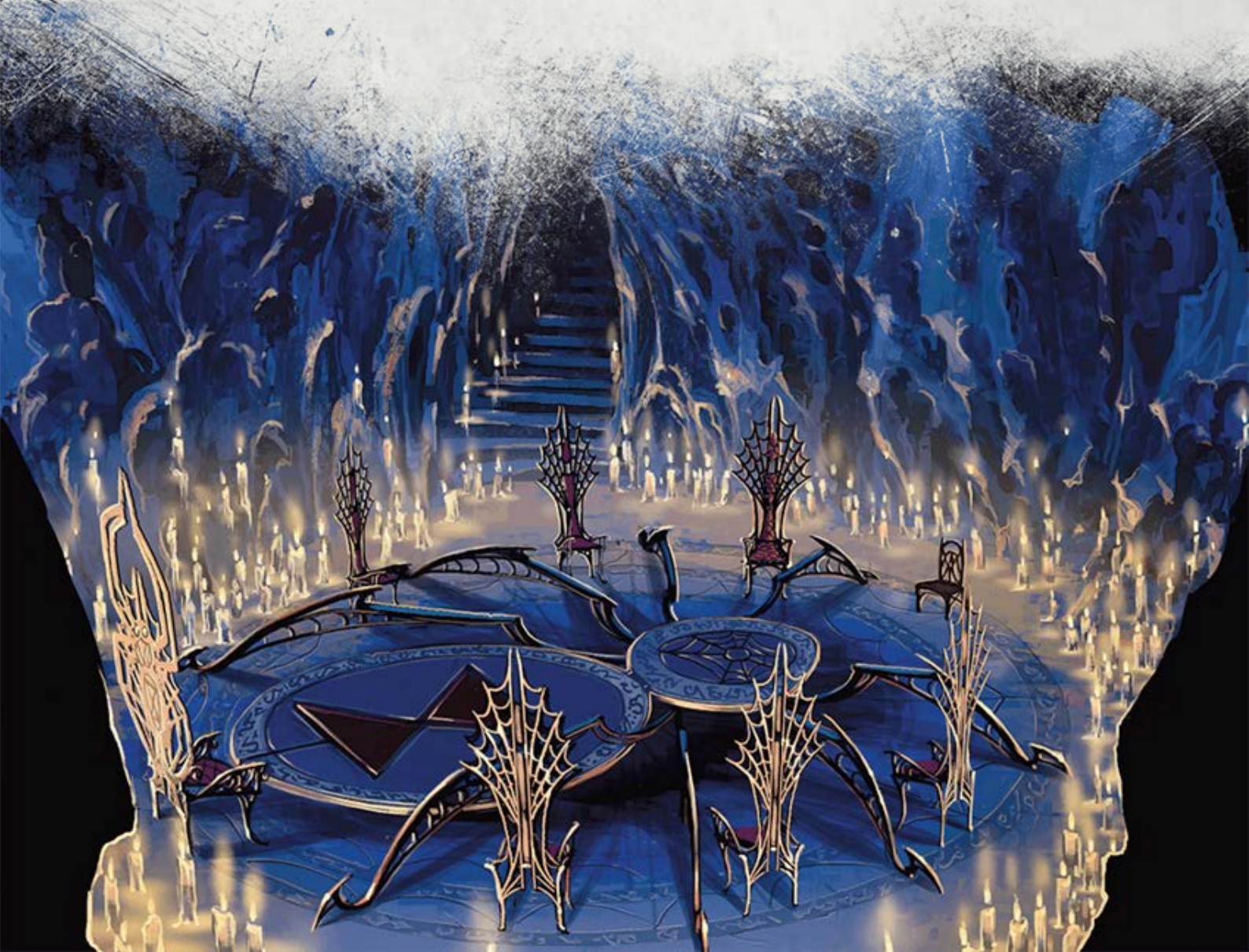
Элитный патруль дроу

Этот патруль состоит из двух **элитных воителей дроу** [drow elite warrior] верхом на **гигантских ездовых ящерицах** [giant riding lizard] (характеристики указаны в конце главы 8). Если хотя-бы один член группы не похож на дроу или раба рядом с таким хозяином дроу, патруль немедленно призовет подкрепление, которое прибудет спустя 1к4 + 2 раундов. Подкрепление состоит из 1к4 таких же патрулей дроу.

Горгульи

Эти существа служат Дому Бэнр и магически наделены истинным зрением радиусом 120 футов. Летая над плато, они бдительно следят за всем и всеми. Однако они не нападают до тех пор, пока владения Дома Бэнр не находятся под угрозой.

Если персонажи привлекут к себе внимание, горгульи полетят в Дом Бэнр, чтобы сообщить о том, что они видели. Великая Мать Квентл Бэнр, убежденная в том, что персонажи могут ей пригодиться, направит восемь элитных патрулей дроу (см. выше), чтобы те привели группу к ней. Если персонажи решат предстать перед самой влиятельной в городе личностью, воспользуйтесь советами по отыгрыше Великой Матери Квентл из раздела «Личные встречи».



Гигантские пауки-волки

Эти пауки скрываются в норах под садами, и когда группа проходит мимо, они выпрыгивают из них и нападают. Эти пауки не могут застать врасплох персонажей со значением пассивной Мудрости (Восприятие) равным 17 или выше.

Садовники

Персонажи встречают 1к8 дроу-**обывателей** [commoner], ухаживающих за декоративными грибными полями и садами, окружающими различные дворянские поместья. Эти темные эльфы считаются членами низкого ранга своего дома. Они осматривают незнакомцев недоброжелательными взглядами, но не представляют для них угрозы.

Есть шанс 25% на то, что один из садовников на самом деле молодой дроу-**дворянин** [noble], наказанный за какой-либо проступок или политическую оплошность. У этого дворянина достаточно храбрости для того, чтобы подойти к персонажам и допросить их о том, какие у них здесь дела. Кроме того, дворянин будет использовать любую возможность для того, чтобы исправить недавно допущенную им ошибку, к примеру, искореняя вражеских шпионов или используя персонажей для избавления от конкурента. Однако этот дворянин коварен, и не будет давать никаких обещаний или принимать взяток.

Парад рабов

Чтобы впечатлить своих соседей и соперников, один из правящих домов организовал парад из своих лучших рабов. Персонажи встречают парад, идущий по извилистым бульварам Ку'элларз'орла.

Десятки нагих и закованных в цепи рабов образуют собой парад, их тела покрыты красителями и парфюмом. Парад рабов возглавляет дроу-**дворянин** [noble], а порядок поддерживается 4к6 воинами **дроу** [drow], облаченными в церемониальные одежды своего дома.

Расселины

Три больших расселины пересекают пол пещеры Мензоберранзана.

Когтистая расселина

Издавна ходят слухи о том, что неизведанные глубины Когтистой расселины ведут в Бездну. Эта легенда будто бы подтвердилась в тот момент, когда Демогоргон появился из Когтистой расселины, разрывая веревочные мосты, что некогда были протянуты через это место. В настоящий момент шпионы Бреган Д'Эрт оценивают повреждения, причиненные их базе, расположенной в разрушенном комплексе темных эльфов, что неподалеку от Когтистой расселины. (Комплекс некогда принадлежал Дому Облодра, могущественному дому дроу, который Лолс уничтожила сотни лет назад в Смутные времена.)

Туманная расселина

Это длинное ущелье, расположенное в центре города, получило свое название из-за нескончаемо поднимающихся из нее облаков пара. Несколько подземных ручьев течет из отвесных стен Туманной расселины, ледяные воды которых падают в темную пустоту. На расстоянии полумили в глубину вода ручьев образует древний водоем, воды которого нагреваются находящимся неподалеку потоком магмы. Магические водяные мельницы собирают воду, текущую из стен, направляя ее к подземной цистерне, которой пользуются дроу.

Западная расселина

Самая молодая из расселин города, Западная расселина, поглотила три дома дроу и множество обычных жилищ, раскрывшись три века тому назад. В последние годы этот разлом стал домом для сотен гигантских паукообразных существ, наполнивших подавляющую часть расселины своей паутиной и гнездами настолько, что каждый упавший в расселину с вероятностью 75% окажется пойманным в сети, не получая урона от падения, но привлекая внимание 1к4 + 1 голодных **гигантских пауков** [giant spider]. См. правила по тому, как выбраться из паутины, в разделе «Опасности подземелья» главы 5 книги *Руководство Мастера*.

Персонажи, входящие в Мензоберранзан по секретному тоннелю Визерана ДеВира, доходят до скрытой двери, которая выводит на узкий уступ, находящийся в 60 футах под краем расселины. Персонажи могут забраться по трещинам в стене при успешной проверке Силы (Атлетика) Сл 10, так как стена изобилует опорами для рук. Любой персонаж, который провалит проверку на 5 очков или больше, падает.

Брешская крепость

Великая Лестница Брешской Крепости поднимается от уровня Мензоберранзана к пещере, в которой находятся три ветви Академии: Мили-Магтир, Пирамидообразное сооружение, где тренируются воины дроу; Арах-Тинилит: кафедральный собор в виде паука, где жрицы дроу молятся своей демонической богине; и Магика: великолепная башня, где маги дроу обучаются магическим искусствам. Не-дроу запрещено заходить в эту часть города.

Каменные ступени около трех сотен футов в ширину и поднимаются примерно на такую же высоту. Пара гигантских нефритовых пауков стоит по сторонам лестницы на ее вершине, они могут ожить, чтобы атаковать не-дроу, которые взбираются по ступеням. Пара нефритовых пауков имеют характеристики **каменных големов** со следующими изменениями:

- У каждого из нефритовых пауков по 250 хитов.
- Их скорость лазания равна 30 футов.
- Они обладают истинным зрением на расстоянии до 120 футов.

Сделайте бросок на случайные встречи во время исследования персонажами земель Академии. Вы можете бросить к20 и посмотреть по таблице Встречи в Брешской Крепости или выбрать любую встречу, которая вам нравится. Группа может избежать случайных столкновений, пройдя групповую проверку Ловкости (Скрытность) Сл 17. Звуки боя привычны в Академии: однако, стражи дроу обучены замечать разницу между звуками тренировочных упражнений и реальной схватки. Последнее привлекает подкрепление в виде 1к4 **элитных воителей дроу** каждый раунд, пока очевидная угроза не уничтожена.

Встречи Брешской крепости

к20	Столкновение
1-6	Прислужники дроу
7-12	Маги дроу
13-20	Воины дроу

Прислужники дроу

Персонажи сталкиваются с 2к6 женщинами-**прислужницами** дроу [acolyte] на прогулке. Существует шанс в 25 процентов, что с ними находится **дроу жрица Лолс**, наполняющая головы юных посвященных мудростью и наставляя их на Пути Лолс (смотри врезку «Путь Лолс»). Если аколит попадает под удар, то она отступает в Арак-Тинилит, а жрица остается на месте.

Маги дроу

Персонажи сталкиваются с 1к3 **магами дроу** [drow mage] на прогулке. Существует шанс 50 процентов, что эти маги члены Совета Пауков и захотят помочь персонажам проникнуть в Магику, если персонажи откроют, что они союзники Визерана Де'Вира. Эти маги могут сколдовать заклинание *улучшенная невидимость* на видимых персонажей и проводить группу до святилища Громфа в башне. Пока персонажи находятся под защитой этих магов, никаких враждебных столкновений не происходит пока они не войдут в святилище Громфа (смотри раздел «Магика»).

Воины дроу

Персонажи сталкиваются с 4к6 воинами **дроу** [drow] во время тренировочных упражнений. Есть шанс в 50 процентов, что 1к4 **элитных воителей дроу** [drow elite warrior] находятся с ними, поддерживая дисциплину и раздавая инструкции. Если они заметят не-дроу на территории Академии, дроу пытаются убить любых нарушителей.

Западная стена

Западная Стена (также называемая «Старый Квартал») это в первую очередь жилой район. Почти незатронутый атакой Демогоргона на город, Западная Стена – это тихий район, так как его обитатели предпочитают держать свои темные планы и подлое потворство за закрытыми дверями. Среди извивающихся улочек и тихих особняков Западной Стены стоят каменные монументы, посвященные важным фигурам и моментам истории города, а также бесчисленные статуи и выгравированные изображения Лолс.

Между Западной Стеной и Нарбонделем есть жилой район под названием Паутина Лолт. Его обитатели построили свои дома над землей, создав улицы из магически отвердевших нитей паучьего шелка от пола пещеры до сводчатой крыши наверху. Пустые, похожие на кокон жилища построены и выше и ниже уровня паутины.

Сделайте бросок на случайное столкновение, когда персонажи пересекают этот район. Вы можете бросить к20 и посмотреть таблицу Столкновения Западной Стены или выбрать то столкновение, которое вам нравится. Группа может избежать случайных столкновений у Западной Стены, если успешно пройдет групповую проверку Ловкости (Скрытность) Сл 13.

Столкновения западной стены

к20	Столкновение
1-3	Брандашмыги
4-7	Шпион Брэган Д'Эрт
8-14	Пеший патруль дроу
15-17	Плохое обращение с рабами
18-20	Статуя Лолт

Брандашмыги

Персонажи привлекают к себе нежелательное внимание Брандашмыгов, группы молодых демонопоклонников дроу, которые в результате атаки Демогоргона, желают создать в городе дальнейшие беспорядки. Члены банды посылают друг другу зашифрованные сообщения, стуча полыми камушками, создавая зловещие звуки, которые эхом разносятся в остальном тихом жилом районе. Вначале 1к4 **разбойников** [bandit] дроу следует за группой. Они перемещаются по темным аллеям и по паутине на крышах домов, постоянно стуча камушками, чтобы сообщить остальным членам банды о местоположении группы. В конце каждого раунда стука камушков появляются еще 1к4 **разбойников** [bandit]. Если число членов банды вырастает до 20 или больше, то они окружают группу и требуют плату в 100 зм с каждого члена группы за безопасный проход. Если персонажи убьют четырех или больше разбойников, то остальные сбегут до того, как покажется патруль дроу (см. ниже).

Развитие событий. Последствием за убийство одного или нескольких разбойников будет возмездие. Банда соберет группу охотников, для того, чтобы найти и убить по одному члену группы за каждого убитого члена банды. Группа охотников достаточно храбра, чтобы покинуть район Западной Стены, и вы можете сделать так, что Брандашмыги попробуют устроить засаду на персонажей на их пути из Мензоберранзана. Группа охотников состоит из лидера банды, ее советника **квазита** [quasit] и тридцати **разбойников** [bandit] дроу.

Лидер Брандашмыгов это своенравная и нигилистическая женщина дроу по имени Вилн Тирин. У нее характеристики **капитана разбойников** [bandit captain] со следующими изменениями:

- Вилн хаотически-злая и имеет особенности дроу (смотри врезку «Изменения характеристик для НИП Дроу»)
- Она владеет *ятаганом скорости [scimitar of speed]* и может делать одну атаку им как бонусное действие в ход. Все атаки Вилн оружием имеют +7 к попаданию и наносят 8 (1к6+5) рубящего урона при ударе.
- У Вилн есть четыре кинжала, покрытые ядом лилового червя (смотри «Яды» в главе 8 *Руководства Мастера*). Яд на клинке кинжала может подействовать только при первом попадании вне зависимости от того, возымеет он эффект на цель или нет.
- У нее рейтинг опасности 5 (1,800 Опыта).

Шпион Брэган Д'Эрт

Смотри раздел «Датклойм» для получения подробной информации.

Пеший патруль дроу

Этот патруль состоит из 2к4 **дроу** [drow]. Если один или несколько членов группы кажутся непохожими на дроу или рабов в сопровождении хозяина дроу, то патруль сталкивается с группой и начинает задавать вопросы. Если какие-то ответы вызывают подозрение или кажутся дерзкими, то дроу нападают.

Плохое обращение с рабами

Персонажи замечают дроу-**дворянина** [noble], который порет одного из нескольких рабов (**обывателей** [commoner] любой расы), пока 1к4 охранников **багбиров** [bugbear] осматривают окрестности. Если персонажи не вмешиваются, то беспощадный дворянин тащит раба к Западной Расселине и бесцеремонно сбрасывает его туда. Бедный раб пролетает 3к6×10 футов до того, как его опутает паутина и **гигантский паук** замотает его в кокон (чтобы позднее съесть). Если персонажи приходят рабу на помощь, то багбиры их атакуют.

Статуя Лолс

Смотри раздел «Датклойм» о большей информации.

Неожиданные союзники

Мензоберранзан кажется враждебным по отношению к чужеземцам, но есть влиятельные персоны в городе, которые хотят выдворить повелителей демонов из Подземья и охотно помогут персонажам достичь их цели.

Дом Бэнр

Верховная Мать Дома Бэнр – это голос Лолс в Мензоберранзане, и несмотря на недавние события, она удерживает полный контроль над городом. Квентл знает, как Демогоргон пробрался из Бездны в Город Пауков. Она не удивилась, узнав, что за этим стоял ее брат Громф – Архимаг Мензоберранзана, так как видела свидетельства его растущего несчастья в последние месяцы, она так же знает, что за этим стоит Лолс. Квентл предполагает, что Лолс ведет какую-то игру за власть в Бездне.

Если Квентл узнает, что искатели приключений пытаются избавить Подземье от угрозы повелителей демонов, то она не будет стоять у них на пути (смотри раздел «Приватные Встречи») и даже позволит им путешествовать по городу без приключений.

Бреган Д'Эрт

Бреган Д'Эрт это компания наемников, имеющая больше власти и влияния в Мензоберранзане, чем все меньшие благородные дома вместе. Бреган Д'Эрт получает выгоду от своих тесных связей с Домом Бэнр. Лидер и основатель компании Джарлаксл является братом Верховной Матери Квентл Бэнр и Архимага Громфа Бэнра, хотя этот факт не очень широко известен.

Джарлаксла не интересует что именно нужно повелителям демонов в Подземье, однако, его заботит будущее Мензоберранзана, а также его тайных владений на поверхности. Он желает узнать, как повелители демонов прибыли сюда и как изгнать их обратно, и члены Бреган Д'Эрт поддержат персонажей, которые заявят, что у них есть ответ на эти вопросы.

Совет пауков

Многие волшебники дроу давно искали способы увеличить свою власть и влияние, расстроенные тем, что тайные искусства занимают вторичное положение по отношению к божественной магии жриц Лолс. Секретный заговор благородных волшебников, называющий себя Совет Пауков, желает, чтобы волшебники были представлены в Управляющем Совете и перевернуть тысячелетние традиции, но остаться верными воле Лолс.

Исчезновение Громфа Бэнра и вмешательство Визерана Де'Вира в отражение демонического вторжения дает волшебникам совета ни с чем не сравнимую возможность выдвинуть свою повестку дня. Визеран культивировал свою роль наставника и союзника совета, чтобы получить влияние среди его членов – и не дал им понять, что он желает уничтожить одержимое поклонение Лолс среди дроу. Визеран сказал членам совета, что искатели приключений помогают ему изгнать повелителей демонов обратно в Бездну, и что они могут прийти в Мензоберранзан в поисках знаний из святилища Громфа в Магике. Совет готов снять все магические охранные заклинания с башни, если это случится.

Консул Совета пауков

Личные встречи

Если Дом Бэнр и Бреган Д'Эрт услышат слухи о присутствии партии в городе, персонажи столкнутся с дроу, которого попросят сопроводить их на личную встречу с лидером каждой фракции. Джарлаксл пошлет дьявольски обаятельного и саркастичного **элитного воителя дроу** [drow elite warrior] по имени Крилелин Х'Кар, с задачей отвести персонажей к руинам дома До'Урден в районе Западной Стены. Верховная Мать Квентл Бэнр пошлет тридцать четырех **элитных воителей дроу** [drow elite warrior] верхом на **гигантских ездовых ящерицах** [giant riding lizard] (см. характеристики в конце главы 8), с шестью **горгульями** [gargoyle], обеспечивающими воздушную поддержку. Им отдан приказ сопроводить партию в Дом Бэнр на вершине Ку'элларз'орл.

Верховная Мать Квентл Бэнр

Верховная Мать Квентл Бэнр однозначно предана Лолс, но она уже некоторое время подозревает, что ее брат Громф не столь верен Паучьей Королеве. Архимага никто не видел с того чудовищного ритуала призыва, что притащил лордов демонов в Подземье, и никто не знает где он сейчас. Верховная Мать и ее ближайшие союзники тщательно скрыли правду о пропаже Громфа, утверждая, что архимаг занят расследованием демонического вторжения и изыскивает средства дабы изгнать лордов демонов обратно в Бездну. Квентл не знает, жив ли Громф или мертв. Она знает лишь, что не может скрывать его пропажу вечно, и старается удостовериться, что действия ее брата не нанесут вреда ее дому.

Квентл не волнует то, что искатели приключений сражаются, чтобы отогнать лордов демонов обратно в Бездну, или что Мензоберранзан может пострадать от нашествия другого повелителя демонов. Ее заботит только Дом Бэнр. По испорченной логике верховной матери, Лолс использует лордов демонов, чтобы проверить силу Дома Бэнр и положить конец врагам дроу. Однако, верховная мать не желает, чтобы заклинание Громфа или убийственные свидетельства его действий попали не в те руки.

Прибыли ли персонажи по своей воле или их привели силой, прочтите следующее при их встрече с Квентл Бэнр.

> Обширная паутина из тяжелых металлических нитей образует подобие забора вокруг раскинувшегося на плато на вершине большой пещеры Мензоберранзана комплекса строений. Дюжины массивных сталагмитов и сталактитов были обработаны и превращены в башни, опоясанные балконами и лестницами, соединенные изысканными трапами и мостами. Весь комплекс светится ярким светом бледных оттенков фиолетового, зеленого и синего цветов. Дюжины воинов дроу стоят на посту на смотровых площадках и пролетах, бдительные, как и всегда и наблюдают за вашим приближением.

Когда персонажи входят в комплекс, верховная мать приветствует их в своем тронном зале, огромной комнате, которая занимает весь четвертый этаж одной из башен. Она восседает на троне, вырезанном из цельного черного сапфира, с большими бриллиантами, врезанными в подлокотники, которые испускают свет по приказу верховной матери.

Квентл не знает, что Визеран ДеВир все еще жив, и любое упоминание о нем вызывает у нее интерес, хоть она и не считает его угрозой. После исчезновения Громфа она послала мелких слуг в Магику, чтобы избавиться от любых инкриминирующих улик в его покоях. Однако, никаких улик найдено не было. Верховная мать не знает ни о тайных внутренних покоях Громфа, ни о спрятанном там гримуаре. Если персонажи объяснят в общих чертах, что их цель забрать гримуар из города, то Квентл дозволит им это сделать и поможет в их миссии – хотя в тайне она сфабрикует улики, что искатели приключений стояли за ритуалом, который привел повелителей демонов в Подземье, если их поймают с гримуаром в руках. Она дает персонажам разрешение на вход в Магику и дает инструкции обитателям башни не препятствовать их расследованию.

Как Избранница Лолс, сама Квентл Бэнр по опасности сравнима с любым повелителем демонов. Окруженная тренированными стражами и магическими стражами Дома Бэнр, она может уничтожить искателей приключений даже не вспотев. Если персонажи нападут на нее, используйте характеристики **дроу жрицы Лолс** со следующими изменениями:

- Квентл имеет Класс Доспеха 19 (+3 чешуйчатый доспех) и 132 (24к8+24) хитов.
- У нее Интеллект 18 (+4) и Мудрость 20 (+5). Ее бонусы к спас броскам следующие: ТЕЛ +8, МУД +12, ХАР +11. Ее бонусы к навыкам следующие: Проницательность +12, Восприятие +12, Религия +11, Скрытность +9.
- Она заклинатель 20 уровня, которая может колдовать любое заклинание жреца до 9 уровня по желанию (спасбросок Сл 20, +12 к попаданию заклинаниями).
- Она обладает *жезлом щупалец*.
- Сидя на троне Квентл может использовать действие, чтобы сколдовать *дезинтеграцию* (спас бросок Сл 19). Цель при провале получает 10к6+40 урона силой. Если этот урон уменьшает хиты цели до 0, то цель дезинтегрируется.
- У нее рейтинг опасности 22 (41,000 опыта).

Награды в опыте

Если группа получает поддержку Квентл Бэнр, начислите каждому персонажу 2000 опыта.

Джарлаксл Бэнр из Бреган Д'Эрт

Лихой и энергичный командир компании наемников Бреган Д'Эрт – Джарлаксл Бэнр – воин дроу с сотнями лет опыта. Нонконформист в культуре, где невозможность пойти на компромисс обычно означает смерть или изгнание, он научился ходить по тонкой грани между слишком большой дерзостью для сообщества дроу и слишком большой полезностью, чтобы от него избавились.

Кроме того, что он видел воочию как разрушение проносится по Мензоберранзан, Джарлаксл осознает ужасные последствия появления лордов демонов в Подземье, и знает, что его брат Громф ответственен за это. Джарлаксл знает, что Громф прячется в городе Лускан на Побережье Мечей, но он не поделится этой информацией ни при каких обстоятельствах. У Джарлаксла есть глаза и уши повсюду в Мензоберранзане, и он особенно обращает внимание на искателей приключений если они путешествуют с Грином Оусстилом.

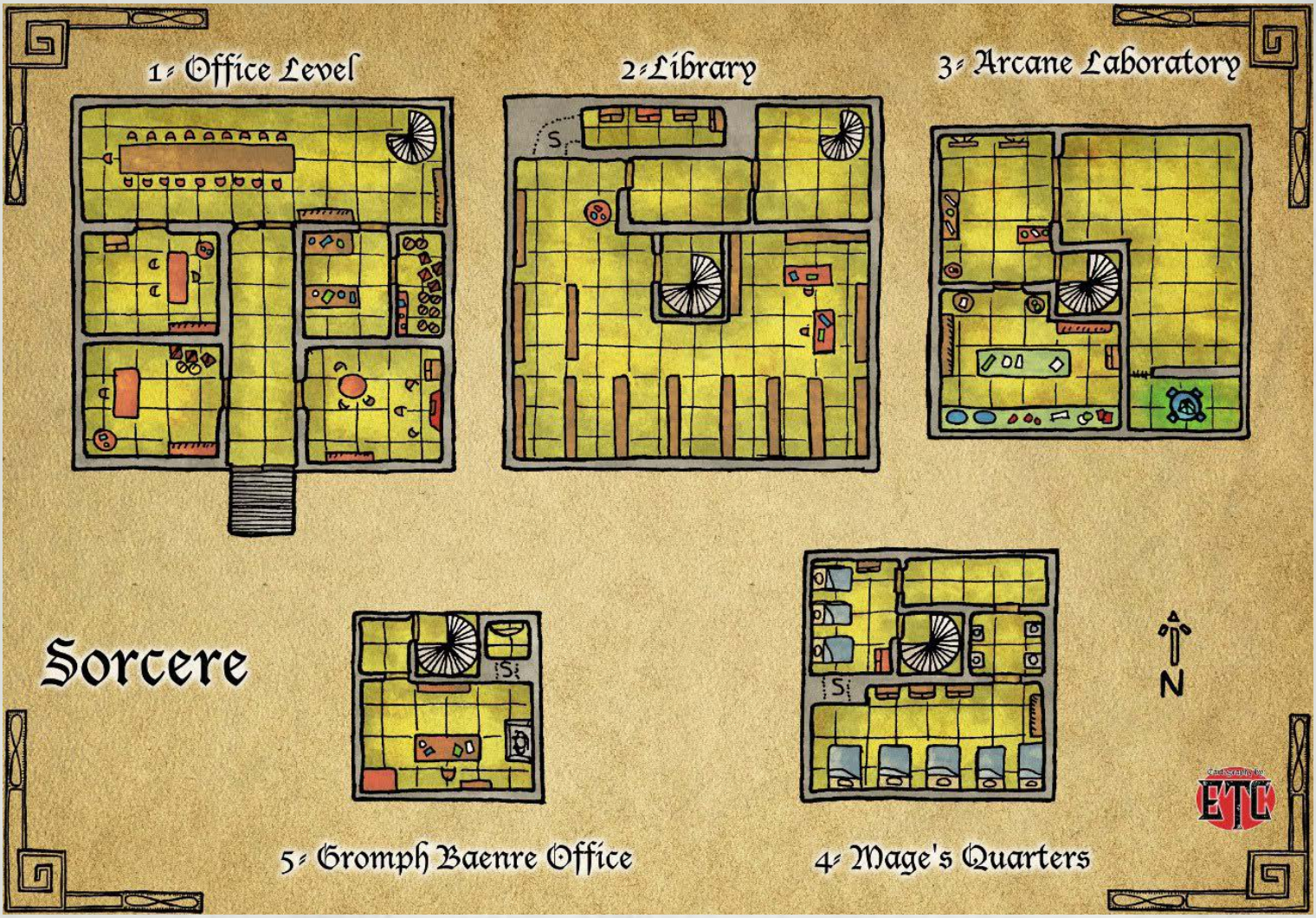
Если персонажи согласятся встретиться с Джарлакслом в Доме До'Урден, прочтите следующее при их первом прибытии:

> Дом дроу стоит в одиночестве и забвении спиной к западной стене великой пещеры Мензоберранзана. Его башни темны, его стены рушатся и отчаянно нуждаются в ремонте. Старая крепость выглядит как населенные призраками руины, но тут и там вы замечаете следы обитания: дроу в доспехах из черной кожи, стоят на стражах в тенях, а магические огоньки танцуют в каменных жаровнях, которые стоят по сторонам от входа. Пока вас ведут внутрь, вокруг вырисовывается зал с колоннами и поломанными статуями. Прислонившись к треснувшей колонне стоит дроу с повязкой на глазу и в широкополой шляпе. Сабля висит на его бедре, он делает широкий приветственный жест и с улыбкой произносит: «Рад нашей встрече!»

Когда Верховная Мать Квентл Бэнр воскресила Дом До'Урден, она приказала своему брату Джарлакслу присмотреть за давно заброшенным особняком До'Урден. Теперь он использует руины дома дроу как базу Бреган Д'Эрт. Большая часть дома закрыта для посетителей и Джарлаксл не позволит персонажам долго здесь оставаться.

Джарлаксл не желает, чтобы лорды демонов неистовствовали в Подземье или выбрались на поверхность. Если персонажи открывают ему, что их истинная цель – отослать лордов демонов назад в Бездну, Джарлаксл дает им любую помощь, кроме выполнения за них их «грязной работы». Если персонажи упоминают Визерана ДеВира, это вызывает интерес Джарлаксла, так как он думал, что Визеран умер. Он предупреждает их, чтобы они не доверяли этому «реликту погибшего дома». Если персонажи упоминают о плане Визерана сделать Мензоберранзан местом финального сражения с повелителями демонов, то Джарлаксл настаивает на том, чтобы персонажи выбрали другое место для битвы, предупреждая их о том, что Бреган Д'Эрт будет противостоять любым попыткам обрушить новые разрушения на город.

Если персонажи утверждают, что им нужен безопасный проход в Магику. Джарлаксл обеспечит встречу с членом Совета пауков в одном из тайных штабов Бреган Д'Эрт в Западной Стене. Этот мужчина **маг дроу** принесет с собой свитки с заклинанием *улучшенная невидимость* – по одному на каждого члена группы – а также дает персонажам пароль, который позволяет временно пройти защиту башни. Персонаж, который произносит пароль внутри башни не испытывает трудностей от стражей и магических барьеров внутри башни на 1 час (смотри раздел «Магик» ниже в этой главе). Бреган Д'Эрт обеспечит персонажам безопасный проход к Академии без враждебных столкновений.



Если Джарлаксл узнает о гримуаре Громфа, то он делает все, что в его власти, чтобы убедиться в том, что персонажи вынесут гримуар из города. Как только ритуал Визерана будет завершен, Джарлаксл планирует послать шпионов Бреган Д'Эрт найти Визерана и украсть гримуар, чтобы у него было свидетельство, с помощью которого он смог бы управлять своим братом.

План Визерана очень привлекателен для Джарлаксла, потому что он ему ничего не стоит. Пока искатели приключений привержены идее выгнать повелителей демонов обратно в Бездну, Джарлаксл держит свои силы Бреган Д'Эрт на границах, в готовности защитить Мензоберранзан.

Награды в опыте

Если группа получает поддержку Джарлаксла Бэнра, то начислите каждому персонажу 1500 опыта.

Смена мнения

В какой-то момент при исследовании Мензоберранзана, Грин Оусстил сознается, что его учитель Визеран не был полностью честен с искателями приключений. (Если Грин не сопровождает персонажей к городу, то он преследует их и наконец настигает, чтобы поделиться тем, что он знает.)

Грин изучил работу Визерана по созданию талисмана *темного сердца* и связанный с ним ритуал собрания повелителей демонов вместе, и он верит, что ритуал вызовет нужный эффект все зависимости от того, где этот талисман поместить. Его необязательно располагать в Магике или даже в Мензоберранзане. Если талисман разместить там, то город дроу станет местом сражения повелителей демонов – и может быть стерт с лица земли в процессе. Если на него надавить, то Грин признает, что он не совсем уверен, что ритуал Визерана сработает если талисман разместить где-то еще. Он не так обучен и не так могущественен, как его мастер.

Грин убеждает персонажей разместить темное сердце где-нибудь еще и сделав это, организовать другое поле битвы для повелителей демонов. Он отказывается способствовать попыткам оставить талисман в Мензоберранзане. Если персонажи намереваются разместить темное сердце там, где и планировалось, то они должны найти способ как-то убедить Грина или обеспечить его молчание. В другом случае Грин может сдать их ближайшему патрулю дроу и раскрыть план Визерана в надежде спасти город.

Магик

После того, как Грин расскажет, что амулет не обязательно помещать в городе, неизвестно, как отреагируют персонажи. Они могут не захотеть менять план, тогда Грин сбежит и расскажет обо всём жрицам дроу. Те отправят за приключенцами конвой, который может настигнуть из в Тир Бреш, прежде чем они попадут в Магику. Это может быть сложный бой, но приключенцам могут помочь силы Бреган Д'Эрт, Жора и Ханна, Келесса или маги совета пауков. На самом деле эти две миниармии могут подраться между собой и у партии будет возможность сбежать в сторону Магика.

См. неофициальную карту Магика выше на этой странице.

Информация, необходимая искателям приключений для лучшего понимания ритуала, с помощью которого в Подземье были призваны лорды демонов, находится в кабинете Громфа Бэнра, расположенном в Магике, академии волшебства Мензоберранзана. Великая Мать Квентл Бэнр воспретила вход в его жилище, чтобы скрыть его причастность к разрушениям Мензоберранзана.

С помощью Великой Матери Квентл Бэнр, Джарлаксла Бэнра или членов Совета Пауков искатели приключений могут без проблем пройти в Магик. Оказавшись внутри, персонажи остаются сами по себе, так как ни один НИП или их агент не сможет связаться с искателями приключений, если дела пойдут не очень хорошо.

Стража и барьеры

Вся башня защищена постоянными магическими стражами и барьерами. Дроу обитатели башни имеют иммунитет к этим эффектам, а незваные гости нет. Если персонажи имеют поддержку Совета Пауков, то члены совета дают им пароль, при произнесении которого вслух внутри башни, сказавшему даруется иммунитет от эффектов заклинаний на 1 час. После этого пароль магически меняется, и любой персонаж в башне сталкивается с эффектами стражей и барьеров.

Случайные события в Магике

Находясь в Магике персонажи могут встретить волшебников дроу, а также их учеников, фамильяров и всяческих магических существ. Если они войдут с разрешения Квентл Бэнр, то смогут избежать проблем с жителями башни. В противном случае, им пригодится скрытность и осторожность.

Пусть персонажи совершат четыре групповых проверки Ловкости (Скрытность) Сл 13 начиная с того момента, когда они входят в башню и до того, как они достигнут кабинета архимага. Каждая проваленная групповая проверка провоцирует возникновение встречи, определяемой по таблице Встречи Магика. Персонажи совершают те же проверки в процессе выхода из башни.

Если в башне поднимется тревога (как показано в некоторых описаниях встреч), у всех персонажей будет помеха на совершаемые групповые проверки Ловкости (Скрытность).

Встречи Магика

к20	Встреча
1-6	1к4 **магов дроу** (drow mage)
7-8	1 **гигантский паук** (giant spider)
9-10	1 невидимый **квазит** (quasit)
11-12	1 безумный **маг дроу** (drow mage)
13-14	1 **теневой демон** (shadow demon)
15-18	1к4 рабов
19-20	1 **суккуб** (succubus) или **инкуб** (incubus)

Маги дроу

Есть шанс 50% на то, что эти маги были предупреждены о прибытии группы, либо Визераном ДеВиром, либо Верховной Матерью Квентл Бэнр, и в этом случае они позволят персонажам пройти. В противном случае эти маги дроу решат, что персонажи вошли без позволения, и нападут, если вместе с искателями приключений нет Грина Оусстила. Если персонажи скажут, что они получили разрешение на вход от Квентл Бэнр, они смогут убедить магов не нападать с помощью успешной проверки Харизмы (Обман или Убеждение) Сл 12.

Если хотя-бы один маг будет сражен, оставшиеся используют заклинания *высшая невидимость* [greater invisibility], чтобы стать невидимыми и сбежать, подняв тревогу в башне, если этого до сих пор не произошло.

Гигантский паук

Гигантский паук притаился на стене или потолке. Он проигнорирует персонажей в том случае, если они не совершают действий, представляющих для него угрозу. Если же такие действия совершаются, он нападет.

Невидимый квазит

Квазит, фамильяр волшебника-дроу, пребывая в невидимости блуждает по залам и помещениям башни. Он будет следить за персонажами, чтобы узнать, что они тут делают, и побежит рассказывать об увиденном своему хозяину (**магу дроу** [drow mage]), если увидит, как они войдут в кабинет Громфа, или как они его покидают. Если демон сбежит, в башне поднимется тревога.

Безумный маг дроу

Этот дроу подвержен форме бессрочного безумия. Совершите бросок по таблице Бессрочное безумие, расположенной в главе 8 книги *Руководство Мастера*, чтобы определить, как это безумие выражается.

Теневой демон

Этот демон, являющийся слугой мага дроу [drow mage], пытается спрятаться от персонажей, а затем последует за ними, чтобы узнать, что они собираются сделать. Он будет сражаться с персонажами только в том случае, если они нападут на него, и обратится в бегство, если у него останется 10 или менее хитов. Если демон сбежит, в башне поднимется тревога.

Рабы

Эти **обыватели** [commoner] (расы по вашему выбору) выполняют приказание, данное им их хозяином магом дроу [drow mage] в тот момент, когда по случайности встречают группу. Если персонажи скажут, что они находятся в Магике с разрешением, рабы ответят на вопросы о башне, если их спросят. Если рабы заподозрят, что персонажи являются нарушителями, или если те будут представлять для них угрозу, они обратятся в бегство и будут звать помощь. Если какой-либо раб сбежит, в башне поднимется тревога.

Суккуб или инкуб

Это отродье, любовник и союзник одного из волшебников башни, приняло облик раба (раса по вашему выбору). Желая увидеть кабинет Громфа, «раб» предложит персонажам показать им путь туда, и проведет их по маршруту, с помощью которого случайные встречи будут избегаться. Исчадие попытается украсть гримуар Громфа, если представится на то возможность, сначала воспользовавшись своей способностью Очарование [Charm], чтобы убедить персонажа расстаться с книгой, а затем воспользовавшись Эфирностью [Etherealness], чтобы сбежать с ней.

Внешняя часть кабинета Громфа

Черная мраморная дверь, ведущая в комнаты Громфа Бэнра, по краям покрыта серебристыми рунами и заперта на *магический замок [arcane lock]*, ключом к которому является он сам. Вскрытие замка потребует успешной проверки Ловкости Сл 23 с использованием воровских инструментов, а открытие двери силой потребует успешной проверки Силы Сл 25. Заклинание *открывание [knock]* также открывает дверь, и, если ни у кого из искателей приключений оно не подготовлено, прочитать его может Грин Оусстил.

> Черный мраморный пол комнаты, находящейся за этой дверью, держит на себе ряды стеллажей, заполненных книгами и свитками, но подавляющую площадь занимает широкий стол из полированной кости. Роскошный стул, обшитый кожей ящерицы, стоит за столом, а у противоположного края стола стоит стул попроще – он меньше и сделан из зархвуда. Обсидиановая статуя высотой семь футов в виде четырехрукого воина дроу с мечами стоит рядом со столом у одной из стен. По комнате расставлены зажженные красные свечи в подсвечниках из рук скелетов.

Заклинание *вечный огонь* было сколдовано на дюжину свечей в этой комнате, что заполняет ее ярким светом. Если кто-то кроме Громфа входит в комнату и не произносит слово tyrnae («потухни»), то появляется **огненный элементаль** [fire elemental] и нападет на незваных гостей. Если сколдовать *рассеивание магии [dispel magic]* (Сл 15) на дверь до того, как она откроется, то ловушка деактивируется, но если элементаль уже появился, то его отменить нельзя.

Если кто-либо ворошит бумаги на столе или трогает содержимое полок или пытается убрать что-то из комнаты, то четырехрукая статуя оживает и атакует. У нее характеристики **каменного голема** [stone golem], но его действия Мультиатака и Удар нужно заменить на следующие:

Мультиатака. Голем делает четыре атаки мечом.

Меч. *Рукопашная атака оружием:* +10 к попаданию, дистанция 5 фт., одна цель *Попадание:*: 10 (1к8+6) рубящего урона.

Любого, кто произносит имя статуи (Сзашун) она не атакует.

Ловушка на потайной двери

Любой член группы с пассивной Мудростью (Восприятие) 20 или выше замечает секретную дверь на стене, а персонаж, обыскивающий комнату в поисках секретных дверей, должен преуспеть в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15, чтобы ее найти. Любое существо с костью хитов 12 или меньше, которое приближается на 5 футов к секретной двери и не произносит слово *кхалесс* («доверие»), вызывает срабатывание заклинания *заточение* [imprisonment] (Сл спасброска 17). При провале существо уменьшается и заточается в драгоценном камне во внутренних покоях Громфа (описанное в следующем разделе). Ловушка исчезает после того как одно существо оказывается заточенным. Удачное заклинание *рассеивание магии* [dispel magic] (Сл 19), сколдованное на дверь, убирает эту ловушку.

Чтобы открыть секретную дверь, нужно сколдовать заклинание Стук или пройти проверку Интеллекта (Магия) Сл 20, чтобы смочь разобраться в и управлять ее магией. За ней лежит темная пустота, которую нельзя рассеять или уничтожить. Кто угодно и что угодно касающееся этой пустоты мгновенно переносится на демиплан лабиринта, похожего на тот, который создает заклинание лабиринт [maze]. Существо, которое пройдет проверку Интеллекта Сл 20, чтобы выбраться из лабиринта, появляется в центре внешнего кабинета. Однако, если существо колдует заклинание 5 уровня или выше находясь в демиплане, то все существа и объекты из демиплана мгновенно появляются во внутренних покоях Громфа вместо эффекта заклинания.

Сокровища

Коллекция редких книг и свитков в покоях архимага стоит 15 000 зм, если персонажи смогут их оттуда забрать. Персонаж, который проводит 10 минут в изучении коллекции, сможет совершить проверку Интеллекта (Магия) Сл 15. При удачной проверке персонаж удостоверяется, что гримуар Громфа отсутствует в книгах коллекции, а также определяет пять самых ценных томов стоимостью 1 000 зм каждый. Однако, одна из этих ценных книг ограждена ловушкой – заклинанием *охранные руны* [glyph of warding], которое запускает третий эффект заклинания *проклятие* [bestow curse] (спасбросок Сл 17) и этот эффект длится пока не будет развеян.

Ящики стола закрыты заклинаниями магический замок. Взлом замка ящика требует наличие инструментов вора и удачную проверку Ловкости Сл 23. Заклинание *открывание [knock]* или удачное заклинание *рассеивание магии* (Сл 15), сколдованное на ящик, убирает магический замок. Если их открыть, то они окажутся пустыми. Эффект, похожий на *секретный сундук Леомунда*, перемещает содержимое ящиков в межпространственное измерение, если кто-либо кроме Громфа открывает их.

Внутренние покои Громфа

Прочитайте следующий текст тем игрокам, чьи персонажи выбрались из демиплана Громфа (см. «Внешняя часть кабинета Громфа») и появились во внутренней части кабинета.

Эта круглая комната освещена магическими свечами, а ее пол покрыт черным камнем, в который инкрустированы колдовские чертежи из золота и серебра. В центре этого магического круга стоит темная эльфийка, ладони которой покоятся на бедрах. На стеллажах и застекленных шкафах позади нее расставлены керамические горшки, стеклянные бутыли и другие принадлежности волшебника, на кафедре лежит раскрытая книга, обложка которой сделана из черной кожи, а ее страницы покрыты похожими на пауков символами. В комнате лишь один выход, он похож на арку, и его заполняет черная пустота.

Любое существо, коснувшееся темной пустоты, переносится в демиплан, разделяющий внутреннюю и внешнюю части кабинета Громфа (см. предыдущий раздел для получения подробностей).

Демон **йоклол** [yochlol] в форме дроу – посланник от Лолс к Громфу – заточен в магическом кругу. Он притворяется жрицей по имени И'Лара пока маскировка работает, и утверждает, что архимаг запер ее в круге после того, как она не смогла убедить его не колдовать его заклинание (ложь). Демон пытается заставить персонажей освободить себя, чтобы напасть на них и попытаться убить. Пока круг невредим, демон не может его покинуть и не может воздействовать ни на что вне круга. Йоклол делает все возможное, чтобы не дать искателям приключений уйти с гримуаром Громфа (смотри «Сокровища»).

Персонажи могут заключить сделку с пойманным или побежденным демоном. Она неохотно рассказывает им то, что знает, но злобно отвечает на вопросы в обмен на свободу. Демон старается уговорить персонажей отпустить его до того, как он ответит им все что знает, но любые обещание, которые она давала, она забывает после освобождения.

Йоклол была послана Лолс для «помощи» Громфу с ритуалом, так как она знала, что ритуал не сработает как запланировано. Когда Громф потерял контроль над ритуалом, он сбежал из города, но сначала заточил йоклол. Демон знает, что неспособность Громфа управлять фэрзресс стала причиной провала ритуала, но не знает где сейчас находится Громф. Если персонажи спросят у «И'Лары» что желает получить Лолс от ритуала Громфа, то демон ответит «Хаос».

Если йоклол убит, то любой персонаж, который исследует гримуар, может без сомнений убиться в том, что Громф ответственен за приход повелителей демонов в Подземье.

Сокровища

Гримуар Громфа лежит на пюпитре около круга и носит титул *Жаун'ол'леал* («Книга Восьмерых» на Эльфийском) и описывает ритуалы призыва и связывания могущественных демонов. Она открыта на главе, в которой рассказывается о призыве Демогоргона.

Различные магические компоненты и ритуальные предметы во внешнем кабинете стоят 1 000 зм в сумме. Бриллиант стоимостью 6 000 зм находится на небольшой подставке над рабочим столом. В нем содержится существо, пойманное заклинанием *заточение* [imprisonment], которое охраняет секретную дверь во Внешнем Святилище Громфа.

Награда опытом

Если группа завладела гримуаром Громфа, то начислите каждому персонажу по 1 500 опыта.

Дополнительная цель:

Уничтожить антителепортационный фокус

После первоначального попадания лордов демонов в город над ним был возведён антителепортационный барьер. Теперь, в Магике, персонажам надо будет выбраться из города, а это будет очень непросто, если за ними гонится половина его жителей. Поэтому чтобы сбежать, телепортировавшись, персонажам необходимо уничтожить антителепортационный фокус. Ресурсов у партии к этому моменту немного, но есть союзники, которые могут помочь. Ища фокус в башне персонажи могут по мере спуска поучаствовать в паре столкновений.

Двумя этажами ниже персонажи могут найти фокус на уровне Магической Лаборатории. Самоцвет, являющийся фокусом, необходимо уничтожить. Проблема в том, что он оказывается защищен воинами дроу, гигантскими пауками и жрицей. Если партия сильная и оптимизированная, вы можете добавить вторую жрицу. Это может быть суперсложный бой, так как единственная цель столкновения - не убить всех, а уничтожить камень, сразу после этого можно телепортировать отсюда. Если доступа к такой магии у них нет, то маг совета пауков может телепортировать их отсюда.

Развитие событий

К концу этой главы персонажи должны завладеть гримуаром Громфа и некоторыми знаниями о ритуале архимага. Учитывая информацию Грина Оусстила, перед персонажами стоит тяжкий выбор – разместить талисман Визерана темное сердце в Мензоберранзане или в каком-то другом месте. Если они решат оставить его в Мензоберранзане, то они должны решить, как им поступить с Грином, а также с возможным гневом Джарлаксла Бэнра.

Глава 16: Зловонная свадьба

Заггтмой, Демоническая Королева Грибов, стремится выйти «замуж» за Аромикоса – огромного гриба, занимающего значительную часть Подземья. После объединения их сил в издевательски нечестивом бракосочетании, в действительности же в обряде доминирования, Заггтмой получит силы для превращения всего Подземелья в свой домен Бездны. Единственные помеха на её пути – это ядро сопротивления в обществе миконидов, ярость её врага Джуиблекса и решимость искателей приключений.

Персонажи получают предупреждение о планах Заггтмой от Базидии – одного из властителей миконидов Рощи Неверлайт. После прибытия к пещерам Аромикоса, они попытаются связаться с чуждым разумом Аромикоса с помощью спор общения Базидии и попробуют избавить Аромикоса от демонического влияния Заггтмой. Джуиблекс ухватится за возможность разрушить свадьбу и два лорда демонов начнут битву. Когда персонажи разорвут связь Заггтмой и Аромикоса, Джуиблекс уничтожит её материальную форму, а персонажам останется сразиться с оставшимся (и ослабленным) лордом демонов.

Свадебное приглашение

Персонажи станут втянуты в планы Заггтмой, когда их настигнет видение от мятежных миконидов Рощи Неверлайт, посланное Властителем Базидией. Персонажи знают о Базидии и борьбе миконидов, если они посещали Рощу Неверлайт (см. главу 5). В противном случае, микониды свяжутся с ними, если они какое-то время заботились о Стуле или Рампадампе.

Видение Базидии может прийти в любой момент, когда персонажи спят или бодрствуют. По вашему желанию, видение может затронуть всех или лишь некоторых персонажей, или также затронуть НИП, путешествующих с ними. Зачитайте следующий текст вслух, подстраивая текст при необходимости, если персонажи не знакомы с Властителем Базидией.

> Мягкий сияющий свет исходит из обширной пещеры впереди. Вся поверхность пещеры – пол, стены, потолок – абсолютно всё покрыто мхом и грибами, всё в оттенках белого и мягкого пастельно розового, фиолетового, зелёного и бледно-голубого. В рассеянном свете, излучаемом грибами всё кажется смутным и колыхающимся как в тумане.
>
> «Аромикос», говорит голос в ваших разумах. Повернувшись вы видите властителя миконидов, стоящего на только что пустом месте рядом с вами, узнавая в нём Базидию из Рощи Неверлайт. «Самое большое и величайшее существо нашего мира», говорит миконид грустно, «Всё что ты видишь перед собой это Аромикос: всё это и много больше. Всему этому угрожает порча, которая захватит весь мир, если ты не поможешь нам.»

Несмотря на то, что микониды обычно могут использовать свои связующие споры лишь на коротких расстояниях, Базидия объясняет, что Заггтмой развеяла свои собственные споры по всему Подземью, распространяя фэрзресс. Подключаясь к этому всё растущему явлению, властитель миконидов может связываться с персонажами на очень большом расстоянии, прося у них помощи.

Заггтмой, демоническая королева, наславшая порчу на миконидов, ясно обозначила свои намерения. Она ведёт своих новых последователей в обширный комплекс пещер, занимаемых Аромикосом – самой большой формой жизни в Подземье, а возможно и во всём мире. Там, они вдвоём будут связаны демоническим обрядом, который даст Заггтмой власть над всем грибным царством, которое больше и величественнее любого королевства поверхности. С этой целью, она и её новые последователи проводили ритуалы и распространяли споры для того чтобы ввести Аромикоса в некое подобие зачарованного сна. Последствия этого неясны для Базидии и миконидов, но так как Аромикос старейшее и сильнейшее существо известное им, они панически боятся того, что будет, если порча Заггтмой подействует на него.

К счастью, есть надежда. Базидия считает, что может помочь в создании связи между приключенцами и большим спящим сознанием Аромикоса. Персонажи смогут попытаться пробудить его и помочь ему в борьбе против влияния демонической королевы. Или же, если не будет другого выбора, они могут уничтожить Аромикоса до того, как Заггтмой получит власть над этим великим существом.

Если персонажи встречались со Стулом и Рампадампом, и они всё еще живы, то они присоединяются к связи между Базидией и персонажами, предлагая свою помощь и поддержку и умоляя приключенцев вмешаться. Если персонажи видели жуткий Сад Приветствия в Роще Неверлайт или, еще хуже, хоть мельком видели ужасы Иггморгуса, то микониды напоминают им что весь мир может стать таким, если Заггтмой объединит свою силу и силу Аромикоса.

Базидия предлагает персонажам как можно скорее выдвигаться к Аромикосу, где властитель миконидов временно сделает их невосприимчивыми к спорам миконидов, испорченных влиянием Заггтмой. Затем Базидия создаст связь с Аромикосом, пока Заггтмой и её последователи заняты свадебным обрядом.

Базидия и его последователи могут встретить приключенцев в обширном комплексе пещер Аромикоса. За Властителем тщательно следят, чтобы он мог ускользнуть и встретиться с ними до того, как они доберутся, и он также рекомендует персонажам избегать встреч с другими миконидами по пути. Базидия может использовать свои улучшенные связующие споры чтобы направлять персонажей, и обещает найти их, когда они будут у центра Аромикоса. После этого видение заканчивается.

Марш миконидов

Вскоре после того как группа получила видение и предупреждение от Базидии, микониды и грибные существа по всему Подземью попадают под влияние спор, распыленных Заггтмой, медленно и верно аблакируя к Аромикосу, «суженному королевы». Тысячи их в движении, процессия имеет причудливый праздничный вид, грибы дурачатся, танцуют и скачут, как будто они празднуют надвигающееся бракосочетание.

Такое поведение само по себе уже тревожно. Тем не менее, под влиянием демонической королевы, микониды и другие грибы выпускают облака спор во время движения по туннелям Подземья. Странные запахи и ароматы наполняют воздух. Марширующие микониды создают хаос во время движения по Подземью, огибая Темное озеро. Другие разумные существа Подземья обходят процессию десятой дорогой.

Персонажи, направляющиеся к Аромикосу, могут избежать большинства проблем следуя советам Базидии и держась в стороне от марширующих миконидов. Если нет, они рискуют попасть под влияние Заггтмой (см. «Случайные столкновения» в этой главе).

Незваные гости

Грибы – не единственные существа в Подземье, находящиеся в движении. Джуиблекс Безликий Лорд, услышав про намерения своей соперницы Заггтмой, собрал свою армию слизи и выступил к Аромикосу. Лорд демонов хочет замедлить прогресс Заггтмой в достижении её цели. Но более важно то, что Джуиблекс ищет возможность явиться на церемонию, и либо сорвать планы своего соперника, либо воспользоваться уязвимостью Аромикоса, либо и то, и то. Хоть Аромикос и представляет собой идеального спутника для Заггтмой, Джуиблекс видит для себя лишь живой пир невероятных масштабов.

По пути этих двух армий, слизи и грибы постоянно устраивают стычки, но последователи Заггтмой превосходят числом существ Безликого Лорда.

Аромикос

В около сорока милях к юго-востоку от Темного озера лежит обширная территория Аромикоса (см. обзорную карту Подземья в главе 2).

Случайные столкновения

Когда персонажи будут приближаться к Аромикосу, используйте таблицу Столкновений с Существами представленную здесь, вместо таблицы Столкновений из главы 2.

Когда персонажи войдут на территорию Аромикоса, используйте таблицу Столкновения Аромикоса вместо таблицы случайных встреч из главы 2. Пока персонажи находятся в домене Аромикоса, производите проверку на случайную встречу дважды в день: один раз во время пути, и еще раз, когда они на привале или отдыхают.

Столкновения существ

к20	Столкновение
1	Тиран смерти [death tyrant]
2-6	Демоны
7-8	Стая гноллов
9-10	Грики
11-14	Парад миконидов
15-18	Слизь
19-20	Двухголовые тролли

Аромикос: общее описание

Домен Аромикоса представляет собой диковинное грибное царство в самом центре Подземья.

Свет. Туннели и пещеры Аромикоса тускло освещены фосфоресцирующими грибами.

Местность. Грибковая жизнь заполняет пещеры и проходы этой местности, а все посетители этого домена находятся буквально внутри Аромикоса, и ступают по нему же. Земля устлана слоем плесени и грибов, создавая участки труднопроходимой местности повсюду. В некоторых туннелях и пещерах грибы проросли так, что полностью закрывают проходы. Персонажи могут либо перелезть через грибы, либо прорубить путь сквозь них. В других местах грибы, покрывающие пол настолько мягкие, что персонажи могут неожиданно провалиться в них. Используйте правило для сыпучих песков из главы 5 «Окружающая среда» *Руководства Мастера* в таких случаях. Существа, провалившие проверку на спасение, становятся едой Аромикоса.

Столкновения Аромикоса

к20	Столкновение
1-5	Нет столкновения
6-10	Грибы
11-14	Яма плесени
15-17	Парад миконидов
18-20	Слизь

Тиран смерти

Персонажи, находящиеся на расстоянии 1 мили от логова тирана смерти, чувствуют, что за ними наблюдают, даже когда это не так. Защищая своё пещерное логово, тиран использует свои действия логова.

Сокровище. Если персонажи победили тирана смерти, они могут разграбить его сокровища: 4к6*1000 зм, 5к6*100 пм, 3к6 500зм камней, и 1к6 магических вещей (выбирайте их кидая кубики по Таблице Магических Вещей С в главе 8 *Руководства Мастера*).

Демоны

Один или больше демонов встречаются с искателями приключений и нападают. Бросьте к12 и сверьтесь с таблицей Демоны, чтобы определить, с кем встретились персонажи.

Демоны

к20	Демоны
1-2	2к4 **барлгур** [barlgura]
3-4	2к4 **чазмов** [chasme]
5-6	1к4 **хезроу** [hezrou]
7-8	1к100 **мейнов** [manes]
9-10	1 **налфешни** [nalfeshnee]
11-12	2к4 **вроков** [vrock]

Грибы

Это столкновение случается только если персонажи в пути, иначе считайте это как «нет столкновения».

Встреча происходит в пещере, заросшей грибами. Бросьте к6 и сверьтесь с таблицей Грибов чтобы определить какой особый вид грибов может встретится там.

Если эта встреча происходит в домене Аромикоса, то огромные заросли грибов закрывают все другие выходы из пещеры, в результате чего персонажам требуется прорубать либо взорвать проход (или же найти обходной путь).

Грибы

к6	Грибы
1	1к6 **газовых спор** [gas spore]
2	2к6 **фиолетовых грибов** [violet fungi]
3-4	3к6 съедобных грибов (выберите разновидность из «Грибы Подземья» в главе 2)
5-6	3к6 экзотических грибов (выберите разновидность из «Грибы Подземья» в главе 2)

Стая гноллов

Охотничья стая гноллов, состоящая из одного **вожака стаи гноллов** [gnoll pack lord] и 3к6 **гноллов** [gnoll], доведена до бешенства присутствием Йеногу в Подземье. Гноллы не могут застать персонажей врасплох, так как их непрекращающееся гоготание слышно издалека.

Грики

Альфа грик [grick alpha] и 1к4+2 **гриков** [grick] устроили своё логово в пещере. Они выпрыгивают из укрытия и атакуют любое существо, которое по неосторожности забрело на их территорию.

Яма плесени

Один из искателей приключений (выбранный случайно) попадает в яму, наполненную мягкой плесенью, скрытой за тонким слоем мха, и засасывается туда. Эффект идентичный зыбучим пескам (см. главу 5 «Окружающая среда» в *Руководстве Мастера*).

Парад миконидов

Персонажи натыкаются на 1к4 **взрослых миконидов** [myconid adult], 2к6 **ростков миконидов** [myconid sprout] и одного или больше споровых слуг. Бросьте к8 и сверьтесь с таблицей Споровые слуги, чтобы определить, какого вида споровые слуги присутствуют.

Споровые слуги

к8	Споровые слуги
1-2	1к6 **чуулов споровых слуг** [chuul spore servant] (см. приложение С)
3-4	1к6 **дроу споровых слуг** [drow spore servant], 1к6 **дуэргаров споровых слуг** [duergar spore servant] (см. приложение С для обоих)
5-6	1к6 **дроу споровых слуг** [drow spore servant] (см. приложение С) и 1к6 **квагготов споровых слуг** [quaggoth spore servant]
7-8	1к6 **крюкастых ужасов споровых слуг** [hook horror spore servant] (см. приложение С)

Подчиненные Заггтмой, микониды и их споровые слуги дико скачут и танцуют под только им слышимую музыку. Микониды принуждают всех других существ, которых они встречают, присоединиться к ним, выпуская облако спор если кто-то отказывается это делать. Они могу выпустить облако лишь раз, и любое существо на расстоянии 30 футов от одного или нескольких миконидов выпускающих облако должно сделать спасбросок Телосложения Сл 11 или быть очарованным. Пока существо очаровано, они не может ничего делать кроме как танцевать и двигаться в ту же сторону что и марширующие микониды. Существо может повторить спасбросок в конце каждого часа, сбрасывая этот эффект в случае успеха. Заклинания *малое восстановление [lesser restoration], великое восстановление [greater restoration], снятие проклятия [remove curse]* или похожая магия также снимают этот эффект.

Микониды и их споровые слуги атакуют только в том случае, если их атаковали или препятствуют движению их марша.

Слизь

Персонажи встречаются с одной или больше слизью. Бросьте к4 и сверьтесь с таблицей Слизь, чтобы определить, какого вида слизь персонажи встретили.

Слизь

к4	Слизь
1	1 **чёрный пудинг** [black pudding] и 1к6 **серой слизи** [gray ooze]
2	1 **чёрный пудинг** [black pudding] и 1к4 **охристого желе** [ochre jelly]
3	3к6 **чёрных пудингов** [black pudding]
4	2к4 **желатиновых куба** [gelatinous cube]

Если столкновение случается на пути к Аромикосу, то слизь скользит в сторону гигантского гриба. Иначе, слизь пирует на самом Аромикосе. В любом случае, слизь атакует только для самозащиты.

Двухголовые тролли

Искаженные присутствием Демогоргона в Подземье, каждый из этих троллей отрастил вторую голову. В дополнение к их Мультиатаке, двухголовый тролль может укусить в свой ход бонусным действием. Группа состоит из 1к4+1 этих голодных существ, которые во всём остальном имеют характеристики обычных троллей.

Приход Жениха

За то время, что персонажам потребуется для того, чтобы добраться до пещер Аромикоса после получения сообщения от Базидии, Заггтмой и её грибная свита прибудет на место проведения церемонии, около центра этих пещер. Свита включает в себя сотни **взрослых миконидов** [myconid adult] и **ростков миконидов** [myconid sprout] в сопровождении **пробудившихся зархвудов** [awakened zurkhwood] и **подружек невесты Заггтмой** [bridesmaid of Zuggtmoy] (оба из приложения С), также с ними ходячие грибы, такие как **фиолетовые грибы** [violet fungi] и **газовые споры** [gas spore]. Самые различные споровые слуги расширяют свиту Заггтмой (см. «Микониды» представленные в *Бестиарии* и приложение С этого приключения).

Помощь Базидии

Когда персонажи приближаются к центру комплекса великих пещер Аромикоса, Базидия встречает их с небольшим отрядом верных миконидов. Властитель миконидов объясняет, что он может селить в персонажей споры общения и нейтрализованные споры службы, что должно позволить им слиться с споровыми слугами, сопровождающими Заггтмой. Потом у персонажей будет лишь несколько часов на то чтобы добраться до центра территории Аромикоса, где Заггтмой проводит свой ритуал.

Когда они уже достаточно близко к эпицентру ритуала, у персонажей будет возможность войти в связь с Аромикосом. Связующие споры Базидии облегчают этот процесс, но спящее сознание Аромикоса не до конца контролирует защиту своего тела, и поэтому может интерпретировать присутствие персонажей как угрозу. Базидия предупреждает персонажей что они должны быть готовы к реакции многочисленных грибов.

Когда персонажи войдут в связь, они должны будут разыскать спящее сознание Аромикоса и пробудить его для встречи с нависшей над ним угрозой. Базидия не знает, станет ли известно Заггтмой о том, что делают персонажи, но если так, то у них будет ограниченное количество времени до того, как демоническая королева попытается их остановить.

Слизьи шпионы

В тот момент, как Базидия объяснит свой план персонажам, прочитайте персонажам вслух выделенный текст.

> Как только властитель миконидов закончил говорить, вы начинаете слышать слабый свистяще-шипящий звук. Грибы вокруг вас начинают разлагаться в бесформенную слизь, в то время как что-то движется под зарослями окружая вас!

Пара регенерирующих **чёрных пудингов** [black pudding], шпионов Джуиблекса, просачиваются сквозь заросли и атакуют группу. Союзные персонажам микониды отступают назад, отчаянно пытаясь защитить Властителя Базидию и умоляют персонажей помочь, используя свою телепатическую связь.

Усиленные Джуиблексом регенерирующие чёрные пудинги имеют интеллект 6 (-2) и приведённую ниже способность, которая увеличивает их опасность до 5 (1 800 ОО).

Регенерация. Пудинг восстанавливает 10 хитов в начале каждого своего хода. Если пудинг получает урон огнём, то в начале своего следующего хода он не восстанавливает здоровье. Пудинг умирает только в том случае, если начале своего хода у него остается 0 хитов и не может регенерировать.

Через грибные поля

После того как персонажи получат споры Базидии и расправятся с чёрными пудингами, шпионами Джуиблекса, им следует сразу же погружаться в глубины Аромикоса пока поддерживается связь. К сожалению, у них нет никаких способов убедить спящее грибное существо в своих намерениях, а растущая угроза от Заггтмой и лордов демонов пробудила защиту Аромикоса.

> Пастельные цвета грибов превращают пещеру, по которой вы идёте в тускло светящиеся луга. Земля вязкая и споры миконидов заставляют вас чувствовать себя сонно, по крайней мере вы надеетесь, что странное ощущение – это всего лишь сонливость. Потом вы чувствуете, как земля под вашими ногами сдвигается, как будто что-то толкает её, и из неё поднимаются толстые колючие побеги.

Два грибных существа, напоминающие **отиджей** [otyugh], поднимаются из земли и атакуют персонажей. Созданные Аромикосом, они идеально имитируют способности, умения и действия отиджей, однако эти существа скорее растения нежели аберрации. Они атакуют пока не будут уничтожены, после чего они взрываются облаком пахучих спор, а их тела растворяются обратно в грибную массу покрывающую пещеру.

Прочитайте следующее, когда персонажи победили последнее существо.

> Существо разрывается как переполненный бурдюк. Выпуская облако пыльных спор и прозрачный ихор. Оставшаяся часть тела растекается обратно в землю, под сверкающее грибное поле на котором вы стоите. Ваш взгляд начинает расплываться, вы чувствуете головокружение и начинаете терять сознание. Ваши конечности немеют, а ноги больше не держат вас.

Успешная проверка Интеллекта Сл 13 (Магия или Природа) показывает, что ничего физически не угрожает персонажам, они просто входят в связь с Аромикосом. Персонажи становятся полностью парализованы, когда споры миконидов начинают действовать в полную силу. Даже персонажи иммунные ко сну или параличу подвержены этому эффекту спор, так как они просачиваются в тело и разум. Персонажи безболезненно падают на мягкую поверхность Аромикоса, грибы быстро устилают их и связь начинается. Кода это происходит, начинается раздел «В Сером Сновидении».

В Сером Сновидении

Связь с Аромикосом действует на приключенцев как заклинание астральной проекции, отсылая их астральные тела в Астральный План, где находится огромное спящее сознание Аромикоса. Их тела остаются в бессознательном состоянии анабиоза, пока их проекции в Астральном Плане. Прочитайте следующий текст вслух игрокам.

Вы плывете, в невесомости, свободно. Серый, серебристый свет распространяется вокруг вас, как на рассвете в облачный день, освещая необычный мир. Вы плывете в серебристом тумане, который мерцает с воронками цвета. Другие предметы плывут где-то вдали от вас, но вы не уверены, маленькие ли они как камни или это глыбы размером с горы. Ваши раздумья прерываются голосом Базидии в вашей голове. «Начинается.»

Приключенцы, которые психически связаны с властителем миконидов и Аромикосом, теперь чувствуют демоническую королеву и её прислужников, проводящих её демонический ритуал.

Благодаря связи с Базидией, вы теперь чувствуете, что свадебная церемония Заггтмой началась. Получая эмоциональные впечатления миконидов, вам становится известно об огромной толпе грибов и споровых слуг, которых сотни, возможно даже тысячи, наблюдающих за гротескной церемонией, проходящей рядом с ними. Микониды всех размеров дико пляшут перед труппой гигантских оживленных грибов, держащих носилки из мха, на которых восседает Демоническая Королева Грибов во всем своём ужасающем блеске.

Заггтмой укутана и накрыта плесенью и сплетениями грибов, из которых выткано гротескное платье. Расплывчато напоминающие гуманоидов фигуры, усеянные пятнами люминесцентного лишайника и грибной порослью, следуют за ней как подружки невесты, неся фату и шлейф из кружевного мицелия. Сойдя с носилок, когда её последователи поставили их на землю, Демоническая Королева Грибов поднимается, возвышаясь над всеми существами, стоящими вокруг неё. «Мой суженый» возглашает она, смысл её слов понятен. «Наконец-то я здесь».

Сознание Аромикоса

Перемещение по Астральному Плану – в основном вопрос мыслительного процесса и восприятия. Персонажи чувствуют психическое «притяжение» в нужную сторону, пытаясь мысленно найти сознание Аромикоса. Существа летят через Астральный План со скоростью в футах, равной 3 * значение Интеллекта, но при этом ощущение отсутствия течения времени на этом плане затрудняет оценку того, сколько уже продолжается путешествие.

Мысли персонажей тянут их к удаленному, парящему объекту. Сперва он кажется полусферой, пока его медленное вращение не открывает его истинную форму: это гигантский череп без нижней челюсти, сделанный из какого-то бледного камня. По мере приближения персонажи понимают, что череп размером с небольшую гору. Его поверхность покрыта лишайниками и обширной порослью плесени, ее цвета напоминают цвета Аромикоса на Материальном Плане.

Через пустые глазницы черепа персонажи видят, что внутри он полый, и его внутренняя часть заполнена поразительным разнообразием гигантских грибов. От центрального скопления грибов отходят корни и отростки, удерживающие эту массу грибов размером с замок и по форме напоминающую мозг в середине полости черепа.

Чем ближе персонажи подлетают к черепу, тем сильнее они чувствуют ментальное присутствие – разум Аромикоса, с которым они связаны. Его сознание их практически не замечает, будучи усыпленным спорами Заггтмой и не способным сопротивляться присутствию королевы демонов.

Незваные Гости

Когда персонаж заходит в череп либо прикасается к его поверхности, разум Аромикоса вздрагивает, и Демоническая Королева Грибов это чувствует. Заггтмой использует связь через споры общения, чтобы вторгнуться в разум Аромикоса. Прочтите игрокам следующее.

«Кто посмел?» Кричит голос в ваших мыслях. «Кто посмел портить мою брачную церемонию?» Споры и отростки вылезают из поверхности черепа, складываясь у вас на глазах в изображение Демонической Королевы Грибов, чьи мертвые глаза сверкают нечеловеческой злостью.

Заггтмой проецирует свое психическое присутствие, чтобы предстать перед персонажами, при этом сохраняя ограниченный контроль над своей материальной формой. Она намерена завершить ритуал, который даст ей полную власть над Аромикосом, и чтобы сделать это ей требуется только задержать или уничтожить вторженцев. Разделение внимания королевы демонов играет персонажам на руку, так как в этот момент Джуиблекс, демонический соперник Заггтмой, решает начать свою атаку, чтобы заполучить Аромикоса себе.

Перед тем, как Заггтмой начнет расправляться с персонажами, они замечают, что королева демонов отвлекается на что-то, отворачиваясь в сторону и глядя на кого-то, кого они не могут видеть. Она шипит имя «Джуиблекс» как ругательство, затем отшатывается, как будто получив удар, а затем ее образ пропадает.

Пробуждение Спящего

Когда психический толчок пробуждает Аромикоса от транса, переливающиеся цвета, пронзающие серебро Астрального Плана, начинают сверкать еще ярче. На следующий раунд Аромикос полностью осознает присутствие персонажей и их союзников-миконидов. Существо поведает, что Заггтмой уже инфицировала его разум своим демоническим влиянием, и Аромикос чувствует, что оно усиливается. Его полное подчинение воле королевы демонов – только вопрос времени. Ясно мыслящее, но напуганное, существо просит искателей приключений вырезать и уничтожить пораженную часть его разума пока еще не слишком поздно.

Он направляет персонажей в дальнюю часть грибного кластера, подвешенного в центре черепа, где распространяется черная масса. В первый раз, когда кто-то из персонажей приближается к темной массе на расстояние менее 20 футов, она прорывается с эффектом заклинания *Эвардовы черные щупальца [Evard's black tentacles]*. У инфицированной части разума Аромикоса КД 13, 100 хитов и уязвимость к некротическому и психическому урону.

Когда инфицированная область впервые получает урон, Заггтмой чувствует это и отвращает свое внимание от Джуиблекса в попытке остановить персонажей. Она силой воли одолевает разум Аромикоса, и из инфицированной зоны вырывается облако спор. Любое существо в пределах 20 футов от инфицированной зоны должно сделать спасбросок Телосложения Сл 19 или получить 3к6 урона ядом и стать отравленным. Будучи отравленным таким образом, существо продолжает получать по 3к6 повреждений ядом в начале каждого своего хода. Отравленное существо может повторять спасбросок каждый ход, чтобы окончить этот эффект при успехе.

Чем больше инфицированного участка персонажи уничтожают, тем темнее становится видимое из глазниц черепа пространство. Когда хиты зараженной зоны снизятся до нуля, через всю область проносится порыв мощного психического ветра. Каждый персонаж должен сделать успешный спасбросок Интеллекта Сл 15, чтобы избежать ментального эффекта психического ветра (см. «Астральный План « в главе 2 *Руководства Мастера*). Психический ветер не обладает перемещающими эффектами, так как после него связь обрывается, и персонажи просыпаются снова в своих физических телах. Физический урон и продолжающиеся эффекты, полученные во время пребывания в Астрале, не переносятся в физические тела персонажей.

Пусть они говорят сейчас...

Если персонажи освобождают Аромикоса от влияния Заггтмой, они ослабляют Демоническую Королеву Грибов, фатально отвлекая ее. После потери такого количества своих грибных приспешников и такого количества сил, потраченных на ритуал, Заггтмой достаточно ослаблена, чтобы Джуиблекс одолел ее, уничтожая и пожирая ее физическую форму, а сущность отправляя обратно в Бездну.

Если кого-то из персонажей снижают до нуля хитов во время битвы на Астральном Плане, они катапультируются обратно в свое физическое тело, их связь с Аромикосом нарушается, и они не могут вмешаться в происходящее в разуме существа. Вы можете устроить так, что группа слизей и споровых слуг из таблицы Столкновения Аромикоса заходят в пещеру, где искатели приключений вступили в связь с Аромикосом, чтобы потерявшие связь персонажи могли защищать беспомощные тела своих товарищей, пока те продолжают бой в Астрале.

Если все персонажи будут повержены в Астрале, пробужденный Аромикос остается в сознании в достаточной степени, чтобы последним усилием сопротивляться Заггтмой, чего достаточно, чтобы отвлечь Демоническую Королеву Грибов и позволить Джуиблексу одолеть ее. В любом случае, персонажи могут слышать, как в ритуальной пещере в нескольких минутах отсюда происходит битва между Джуиблексом и Заггтмой.

Отступление!

Если искатели приключений пойдут прочь от звуков битвы, то им едва удастся избежать судьбы оказаться погребенными из-за частичного обрушения той области системы пещер Аромикоса, в которой они находятся. Они будут бежать перед небольшой ордой приспешников Заггтмой, что будут раздавлены обрушившимися камнями, которые также заблокируют путь, по которому отступали персонажи. Базидия и часть его мятежников выжили, и они отправятся к выходу из пещер Аромикоса вместе с искателями приключений, прежде чем возвратиться в Рощу Неверлайт и начать искоренять все признаки заражения, появившиеся из-за демонической королевы.

В Битву!

Если искатели приключений ринутся в битву между двумя лордами демонов после пробуждения от своей связи, они узрят мерзкую картину того, как Безликий Лорд с хлюпающими звуками поглощает тело поверженной Заггтмой в свое тело, обволакивая и растворяя ее, а затем обращая свое внимание на новоприбывших.

Битва с Безликим Лордом

При нормальных обстоятельствах, **Джуиблекс** [Juiblex] (смотрите приложение D) будет непреодолимым врагом. К счастью для искателей приключений, битва Безликого Лорда с Заггтмой ослабила его. Персонажи могут также получить подкрепление от союзников, вновь освобожденных миконидов и Аромикоса в предстоящей битве с лордом демонов.

Примените следующие штрафы к Джуиблексу:

- Текущие хиты равняются 200.
- Он не может использовать Легендарное Сопротивление в течение дня.
- Выпуск Слизи [Eject Slime] был использован и должен перезарядиться.
- У него нет действий логова [lair action] или региональных эффектов.

Базидия воодушевляет 30 **взрослых миконидов** [myconid adult] и 32 **дроу споровых слуг** [drow spore servants] (смотрите приложение C) к битве на стороне персонажей. Их атаки не способны причинить вред Джуиблексу. В любом случае, рой вокруг владыки демонов, один раз за раунд (по согласованию с игроками), может перенаправить успешную атаку, нацеленную на персонажа, на миконида или служителя спор. Микониды также могут драться со слизью, позволяя искателям приключений сфокусировать внимание на владыке демонов.

Если приключенцы освободили Аромикоса от демонического влияния Заггтмой, он помогаем им, распыляя споры по пещере, что позволяет всем живым существам в области получить иммунитет к урону ядом и состоянию отравления.

Победа или поражение

Персонажи могут одолеть двух лордов демонов, если они преуспели в этой главе. Если они потерпели неудачу, это вызовет ужасные последствия для миконидов и других существ Подземья, хотя искатели приключений получат другой шанс победить Заггтмой, Джуиблекса, и остальных лордов демонов в главе 17.

Отступление ради выживания

Если персонажи проиграют в битве с Джуиблексом, их последняя надежда останется в ритуале Визерана ДеВира. В худшем случае, если по крайней мере один герой пал в битве против Безликого Лорда, их союзники могут доставить их в безопасное место, где они могут быть исцелены и возвращены к жизни.

Если искатели приключений сбегут от Джуиблекса, лорд демонов отправится в погоню за ними. Однако Аромикос (или его предсмертная агония) вызовет обвал, который позволит побежденным персонажам успеть спастись. Затем Джуиблекс переключит свое внимание на поедание Аромикоса и станет одним из лордов демонов, призванных в битву ритуалом Визерана в главе 17.

Достижение победы

Если приключенцы преуспеют, они одержат большую победу – два лорда демонов будут изгнаны в Бездну. Существа под влиянием двух лордов демонов постепенно вернутся к нормальному состоянию. Ни Заггтмой, ни Джуиблекс в действительности не уничтожены при этом. Каждый из лордов демонов воплощается на своем слое Бездны, и никогда не забудет тех, кто в ответе за его поражение.

Устранение Демонической Королевы Грибов приносит героям вечную благодарность выживших миконидов Рощи Неверлайт. Базидия быстро занимает пост лидера рощи, предпринимая все возможное для излечения разумов пораженных демонической скверной миконидов. Микониды также объявляют о своем намерении очистить свой дом от остаточного влияния Заггтмой.

Устранение Джуиблекса из Подземья вызывает возвращение большинства слизей и родственных им существ к нормальному состоянию. Если Король Пудинг до сих пор жив, он отступает в Блингденстоун, но в отсутствие Джуиблекса гномам будет гораздо проще справиться с ним и его склизкими приспешниками.

Развитие событий

Даже если Аромикос выживает, его судьба неясна. Разум существа явно был поврежден необходимостью вырезать его зараженную часть и последовавшим за этим порывом психического ветра. Базидия и его микониды планируют слиться с Аромикосом, чтобы попытаться вылечить его и привести снова к целостности. Хотя эта травма и не такая критичная, как смерть, она все равно вызывает отмирание значительной части грибницы в областях произрастания существа, что, возможно, откроет затерянные руины или иные сокрытые места.

В дополнение к возможной победе над одним или двумя лордами демонов, искатели приключений получают еще один подарок от разума Аромикоса. Выброс спор общения или остаточное психическое соединение поведает им один или более секретов Подземья, которые Аромикос узнал за свою долгую жизнь. Если у вас еще осталась какая-то информация, относящаяся к чему угодно в приключении, которую вы бы хотели выдать персонажам, сейчас прекрасная возможность для этого.

Сокровища

В дополнение к предоставлению информации (или вместо) искателям приключений, последние мгновения связи с Аромикосом могут наделить всех персонажей *чарами героизма* [charm of heroism] (см. «Прочие награды» в главе 7 *Руководства Мастера*).

В дополнение, тринадцать грибов тиммасков, которые находятся в списке компонентов, необходимых Визерану для создания его талисмана темного сердца (смотри главу 12), могут быть найдены после неудавшейся свадьбы произрастающими на тех местах, к которым прикасались Заггтмой или Джуиблекс.

Если персонажи не соберут следы крови Йеногу с павшего гористро в Главе 14, то любые успешные атаки оружием до Джуиблексу в этой главе оставят следы крови Безликого Лорда на оружии персонажа. Сбор этой крови для Визерана Де'Вира даст еще один компонент, необходимый для создания его талисмана темного сердца.

Награда опытом

Если персонажи избавят разум Аромикоса от демонического заражения, то начислите каждому из них по 2 000 опыта. Если группа доставит Визерану все компоненты, которые нужны ему для создания талисмана темного сердца, то начислите каждому персонажу дополнительные 2 500 опыта.

Глава 17: Против Лордов Демонов

В кульминации приключения «Из Бездны» герои осуществляют план Визерана ДеВира по уничтожению лордов демонов. Ритуал архимага соберет лордов в одном месте для смертельного сражения, в результате которого Демогоргон окажется победившим, но раненным, так что искатели приключений смогут сразиться с ослабленным Принцем Демонов. Но даже раненный и ослабленный Демогоргон – эпический противник, и судьба Подземья и всего Фаэруна зависит от исхода финальной битвы искателей приключений.

Подготовка плана

В ходе приключений персонажи собрали компоненты для создания играющего центральную роль в призывающем ритуале Визерана ДеВира талисмана:

- Неповрежденное и невылупившееся яйцо лилового червя (из кладки червей в главе 13).
- Центральный глаз бехолдера (от Каразикара в Обширном Обливиуме в главе 13 или из другого источника).
- Шесть перьев от шести разных ангелов (с окаменелых ангелов в Лабиринте в главе 14).
- Сердце гористро (из демона, убитого Йеногу в главе 14).
- Тринадцать тиммасков, проросших в отпечатке ноги великого демона (из пещеры Аромикоса в главе 16 или где-то еще).
- Гримуар Громфа Бэнра (из Магика в главе 15).
- Несколько капель крови или сукровицы от лорда демонов (из битвы Йеногу с гористро в главе 14, либо из сражения с Джуиблексом в главе 16).

После того, как Визеран ДеВир использует эти компоненты, чтобы создать талисман, известный как темное сердце, чтобы собрать лордов демонов со всего Подземья, он будет ожидать, что искатели приключений поместят его в Мензоберранзане. Узнав от подмастерья Визерана, Грина Оусстила, о тайном намерении архимага уничтожить город, персонажи могут решить поместить талисман темного сердца где-то еще, этот выбор определит место их битвы с лордами демонов (смотри «Пусть это будет их поле битвы»).

Реализация плана

Когда темное сердце будет на месте, ритуал можно будет начинать. Искатели приключений и их союзники займут места неподалеку от темного сердца, поблизости от того места, где появятся демоны. Где именно – зависит от размещения талисмана и тактики и планов персонажей. Они могут использовать заклинание сообщение [sending], чтобы сообщить Визерану, что можно начинать ритуал. (Если никто из персонажей не может его сколдовать, Визеран может выдать свиток заклинания).

Визеран (при содействии Грина, если он доступен) выполняет сложный ритуал в покоях своей башни. Ритуал вызывает излучение призыва, испускаемое темным сердцем и распространяемое через фэрзресс – непреодолимый зов, притягивающий к нему всех демонов. Когда ритуал достигает завершения по прошествии 9 часов, формируются порталы из фэрзресс. Все демоны и лорды демонов Подземья стягиваются через эти порталы в область вокруг талисмана *тёмного сердца.*

Вариант: Меньшее из двух зол

Если вы хотите поставить перед персонажами моральную дилемму, пусть Визеран скажет, что для ритуала необходим один финальный компонент, который требуется доставить в место проведения ритуала: жертва одного невинного разумного существа, чья кровь разожжет и активирует адскую магию ритуала. Принесут ли персонажи сознательно в жертву жизнь одного существа, чтобы ликвидировать угрозу, которую лорды демонов представляют для Подземья и для всего Фаэруна?

Такая дилемма может значительно добавить драмы в историю. Однако можно обыграть это и как уловку, если, например, Визеран будет просить о чем-то, в чем на самом деле нет необходимости. Таким образом архимаг дроу может проверять, насколько далеко готовы зайти персонажи, либо под воздействием безумия он может быть убежден, что такая жертва необходима, хотя на самом деле это не так.

Персонаж может понять реальную необходимость, если успешно пройдёт проверку Интеллекта (Магии) Сл 20, либо если сверится с гримуаром Громфа Бэнра. В качестве альтернативы – Грин Оусстил может рассказать персонажам правду, чем вызовет гнев своего хозяина.

Разъяренные, будучи снова вызванными ритуалом, демоны впадают в ярость, когда видят друг друга, и начинают битву насмерть. Когда материальная форма каждого демона уничтожается, его сущность отправляется обратно в Бездну. Задачей искателей приключений будет находиться рядом, но не вступать в бой, пока не останется только один лорд демонов, ослабленный и истративший на сражение силы. В этот момент главной целью героев станет атаковать и уничтожить последнего лорда демонов, и в случае успеха они изгонят его в Бездну.

Пусть это будет их поле битвы

Игроки могут выбрать, где персонажи встретятся с лордами демонов, решив, где поместить талисман темного сердца. Визеран предпочитает, чтобы это был Мензоберранзан, потому что хочет, чтобы все дроу отведали ядовитых плодов своего почитания Лолс. Тем не менее, из того, что Грин Оусстил сообщит им в главе 15, искатели приключений могут знать, что талисман можно поместить где угодно.

Где бы персонажи ни решили поместить талисман, они должны отправиться в это место, пока Визеран занят последними приготовлениями к ритуалу. Учитывая наличие опыта путешествия по Подземью, искатели приключений будут располагать несколькими вариантами вероятных мест финальной битвы. Некоторые вероятные места описаны ниже.

Аромикос

В центре сети пещер и проходов, где живет Аромикос, находится пещера, где Джуиблекс и Заггтмой сражались в главе 16, и это неплохое потенциальное место для сражения. Если обширная колония грибов уже погибла или сильно пострадала в результате действий Заггтмой, она не сможет возражать против такого выбора. В ином случае она противится тому, чтобы стать полем битвы, из чувства самосохранения. Если выпустить демонов внутрь Аромикоса, это нанесет грибной колонии значительный вред, но не уничтожит ее.

Оставаясь позади

Один или несколько персонажей могут решить остаться с Визераном на протяжении всех 9 часов проведения ритуала независимо от целей: чтобы защититься от предательства, либо чтобы вернуть гримуар Громфа после окончания ритуала. Если это произойдет – вы можете добавить каких-то происшествий для тех, кто остался, например, небольшое количество демонов, которые призвались не к местонахождению талисмана, а к месту совершения ритуала. В качестве альтернативы: агенты Квентл Бэнр или Джарлаксла могут напасть на Арадж по окончанию ритуала, дабы лишить Визерана возможности рассказать всё, что он знает о Громфе Бэнре (см главу 15).

Визеран также может узнать о предательстве Грина Оусстила, сообщившего информацию группе искателей приключений и попытаться убрать его сразу по окончанию ритуала (когда его помощь больше не будет нужна). Это может вернуть некоторых персонажей обратно к Араджу, чтобы помочь ученику дроу.

Роща Неверлайт

Если персонажи информируют миконидов о необходимости найти место для последнего сражения, Властитель Базидия или иной представитель миконидов могут предложить Рощу Неверлайт. Ряды миконидов сильно поредели в результате зверств Заггтмой и зловонной свадьбы, и многие опасаются, что их любимые пещеры были осквернены. Микониды хотели бы найти себе новый дом (возможно, в пещерах Аромикоса) и достаточно благодарны героям, чтобы согласиться пожертвовать своим старым домом, чтобы помочь им.

Слубладоп

Руины поселения куо-тоа (смотри главу 3) могут стать местом последнего боя с демонами. Шуушар Пробудившийся может быть убежден помочь эвакуировать оставшихся обитателей. Близлежащее Темное Озеро создаст некоторые дополнительные трудности, в частности с учетом присутствия в нем лояльных Демогоргону икситксачитлов.

Разбитое сердце

Если персонажи потеряют или уничтожат темное сердце, им придется либо пройти весь процесс сбора компонентов для изготовления замены заново, либо отказаться от плана Визерана. Смотрите «Неподчищенные хвосты» далее в этой главе, там содержатся идеи по поводу того, что будет, если план не будет реализован.

Арадж

Персонажи, стремящиеся предать Визерана, или обладающие чувством поэтической справедливости, могут спрятать темное сердце где-то в башне архимага дроу или окружающей ее пещере. Это уменьшает число случайных прохожих, не дает распространиться битве демонов, и гарантирует ненависть Визерана.

Столкновение с Лордами Демонов

Лорды демонов – одни из самых сильных врагов, с которыми вообще может встретиться партия приключенцев. В самом деле, каждый из них, будучи в полной силе, может легко разнести партию персонажей 15 уровня. К счастью для героев, цель плана Визерана – не сражаться с несколькими лордами демонов сразу, а заставить их драться между собой. С верной комбинацией подготовки, выбора момента и исполнением, персонажи могут устроить ловушку, которую Визеран приведет в действие своим ритуалом, и надеяться, что тот лорд демонов, который в результате выживет, будет достаточно ослаблен, чтобы персонажи могли его уничтожить.

Союзные силы

Визеран необходим, чтобы выполнить ритуал, это значит, что он будет вдали от битвы и с тремя уровнями истощения (см. приложение А *Книги игрока*) по окончании ритуала. Поэтому он не желает помогать персонажам во время сражения. Архимаг хочет, чтобы Грин Оусстил остался ассистировать ему, так что маг дроу тоже не сможет помочь. Тем не менее, у приключенцев есть другие союзники, которые хотят сразиться с ними бок о бок в этой последней битве.

Большинство союзников героев будут полезны лишь ограниченно против лордов демонов – существ, иммунных к многим формам атак, включая немагическое оружие. Вместо того, чтобы откидывать десятки неэффективных атак каждый раунд, дайте персонажам, которых поддерживает группа союзников, следующие преимущества.

Помощь лечением. Персонаж восстанавливает 2к6 хитов в конце каждого своего хода, если у него остался хотя бы 1 хит.

Тактические потери. Раз в раунд, когда персонаж был бы ударен атакой, вместо этого под нее попадает союзник. Искатели приключений могут использовать эту опцию десять раз перед тем, как союзники становятся слишком ослаблены, либо перебиты, и больше не смогут оказывать такую поддержку.

Вариант: Последний кон Джимджара

Если приключенцам потребуется дополнительная помощь в их эпической финальной битве в конце кампании, рассмотрите следующий вариант, предполагающий использование Джимджара, глубинного гнома-игрока, которого персонажи встретили в рабском загоне дроу в главе 1 приключения.

«Джимджар» – совсем не тот, кем кажется. На самом деле он – божество или другая могущественная сущность в личине смертного, например, Избранный божества, и он наблюдал за героями с их самой первой встречи в Велкинвильве. Причины сделать это остаются известными ему одному, но когда настает критический момент, он помогает героям в борьбе с лордами демонов.

В удобный момент Джимджар появляется (даже возвращаясь из мертвых, если ранее в приключении всё выглядело так, как будто он сгинул) и приободряет персонажей словами «Сегодня я ставлю на вас! Я уверен, вы сможете!» Каждый персонаж получает вдохновение и благословение затягивающихся ран (см. «Прочие награды» в главе 7 *Руководства Мастера*). После этого Джимджар исчезает, возможно, чтобы еще один последний раз появиться в самом конце приключения, чтобы намекнуть на свою истинную сущность, прежде чем раствориться в Подземье.

Кто же Джимджар на самом деле? Зависит от ваших персонажей и вашей кампании, но хороший вариант – это бог-покровитель одного из персонажей. Также это может быть один из гномьих богов, например, Карл Златоблеск или Каллардюран Гладкорукий, оба из них – известные шутники и мастера гримировки, а также враги демонов и прочих порождений зла. Гораздо важнее то, что он служит «счастливым талисманом» для персонажей, когда они в нем нуждаются. Этот вариант лучше всего работает, если персонажи были всегда добры ко временами надоедливому гному в течение всей кампании, чем заслужили его благодарность и уважение.

Героическая жертва

Игроки никогда не должны задумываться о том, чтобы жертвовать своими персонажами, однако вы должны быть готовы к тому, что один и более героев пожертвуют своими жизнями, чтобы одолеть зло, которое появилось в Подземье. Как действовать в отношении события, в котором ставки так высоки, решать вам, но рекомендуется рассмотреть его как крайнюю разновидность опции «Успех высокой ценой» в главе 8 *Руководства Мастера*. По меньшей мере, игрок, сознательно жертвующий жизнью своего персонажа в последнем самоотверженном героическом поступке, и являющийся антиподом эгоизма и зла Бездны, должен дать всем своим союзникам вдохновение. Такого самопожертвования самого по себе может быть недостаточно, чтобы одержать победу, но оно может в критический момент склонить чашу весов в нужную сторону.

Ярость демонов

После того, как талисман *темного сердца* будет на месте и персонажи дадут сигнал Визерану, обратного пути не будет.

Ждать оказывается сложно. Время, кажется, тянется в несколько раз дольше, когда вы выжидаете наготове с обнаженным оружием и нервами, натянутыми как струны, поющие в окружающей вас напряженной атмосфере.

Наконец, в темноте начинает сверкать бурлящий свет. Едва уловимый для уха низкий рокот сотрясает вас, усиливаясь и ослабляясь как биение сердца в глубинах Подземья. Свечение фэрзресс концентрируется и усиливается в отдельных местах, начиная закручиваться и образуя как будто воронки в воздухе. Издалека слышится рёв, а в этих сгустках света становятся видны движущиеся тени. Демоны идут.

Все лорды демонов, описанные в приложении D данного приключения, появляются в финальной битве, за следующими исключениями:

- Если Фраз Урб'луу не был отправлен в Бездну в главе 9, его бриллиант забрасывается на поле битвы ритуалом Визерана. Если персонажи не подбирают его, на него наступает другой лорд демонов, уничтожая его, что посылает дух Фраза Урб'луу обратно в Бездну.
- Если Джуиблекс и Заггтмой были отправлены обратно в Бездну в предыдущих частях приключения, они не присутствуют.
- Бафомет и Йеногу отсутствуют, если персонажи активировали Ядро Лабиринта (см. главу 14), и выпал результат 81-100 по таблице его эффектов.

Многочисленные прочие демоны тоже хлынули из порталов. На краткое мгновение все демоны и их лорды дезориентированы и пытаются понять, где находятся после того, как их сюда стянуло со всего Подземья. А потом, когда их взгляды падают друг на друга, они ревут, рычат или визжат от ненависти, слишком глубокой, чтобы ее истинную силу могли понять смертные, и битва начинается.

Вариант: Разыграем битву

Вместо того, чтобы фокусировать внимание на приключенцах, выжидающих в укрытии и разбирающихся с остатками титанической битвы между лордами демонов, вы можете сместить фокус в этой части приключения. Например, вы можете выдать игрокам контроль над разными лордами демонов из приложения D, а потом разыграть конфликт между ними.

Назначьте каждому игроку доступного лорда демонов, либо позвольте каждому игроку самому выбрать, каким лордом демонов управлять в ходе битвы. Лишними лордами демонов будете управлять вы. Если на всех игроков лордов демонов не хватит, вы можете использовать балоров или других могущественных демонов.

Игроки контролируют демонов в их смертельной битве, и единственное ограничение – они не могут из нее сбежать. Краткие тактические отступления позволительны, но ритуал Визерана наполнил лордов демонов такой яростью, что из битвы они не сбегают.

Демонический победитель этой битвы (с учетом уменьшившихся хитов и прочих ресурсов) будет врагом, которого приключенцам надо будет одолеть в финальном сражении.

Разборка демонов

В идеале приключенцы и их союзники остаются спрятавшимися от сражающихся демонов, позволяя тем драться между собой. Но все же для выжидающих персонажей тоже будут свои вызовы. Повествуя о бое между лордами демонов и их приспешникам, вы можете включить любое количество из нижеприведенных идей в свое повествование, при этом имея ввиду, что у персонажей не будет времени даже для короткого отдыха перед тем, как им придется разбираться с главным вызовом этого столкновения – боем с оставшимся лордом демонов.

Армия демонов

Бушующие меньшие демоны обнаруживают одного и более персонажей, затаившихся в ожидании финальной битвы, и сразу их атакуют. Киньте к4, чтобы определить состав обнаружившего героев подразделения

Подразделение армии демонов

к4	Отряд демонов
1	4 **барлгуры** [barlgura]
2	4 **чазма** [chasme]
3	2 **хезру** [hezrou]
4	3 **врока** [vrock]

Демон вор

Невидимый **квазит** пытается стащить небольшой, но ценный предмет у члена партии. Жертва должна сделать успешную проверку Мудрости (Восприятие) Сл 13, чтобы заметить происходящую кражу. Вы можете сделать поиск этой вещи одним из неподчищенных хвостов в заключении приключения. Либо же квазит может быть убит во время битвы, и украденная вещь тогда может быть найдена среди последствий сражения.

Союзники в опасности

Если кто-либо из союзников приключенцев находится с ними, этих союзников атакует отряд демонов (см. выше). Персонажи должны решить, раскрывать ли свою маскировку чтобы помочь союзникам в драке с демонами. Если персонажи делают это, то второй отряд демонов нападет на них 1к4 раундов спустя.

Близкое попадание

Битва между лордами демонов смещается в опасную близость с месторасположением персонажей. Киньте к6 и определите результат по таблице «Близкое попадание».

Близкое попадание

к6	Событие
1-2	**Взрыв.** Каждое существо в пределах 20 футов от выбранной вами точки должно сделать спасбросок Ловкости Сл 13. При провале существо получает 3к6 урона огнем, а при успехе половину этого числа.
3-4	**Летящие обломки.** Каждое существо в 30 футах от выбранной вами точки должно сделать спасбросок Ловкости Сл 13, при провале получая 3к6 дробящих повреждений и падая.
5-6	**Прошло близко.** Выбранный вами персонаж должен сделать спасбросок Ловкости Сл 13, чтобы уклониться от шальной атаки. При провале персонаж получает 3к6 дробящего урона.

Прохожие в опасности

Если битва происходит в населенном месте, например, в Мензоберранзане, персонажи видят прохожих, атакованных меньшими демонами, которые предпочитают накинуться на более легкую добычу, нежели сражаться с себе подобными. Дюжина **дретчей** или **мэйнов** (вероятность каждого вида – 50%) нападают, убивая и пожирая своих смертных жертв, если персонажи не вмешаются.

Против Демогоргона

После проведения событий, которые вы выберете в разделе «Битва», борьба между лордами демонов заканчивается, а Демогоргон доказывает, почему он носит титул Принц Демонов.

> Звуки битвы наконец стихают, земля перед вами залита черной и красной кровью и сукровицей демонов. В ужасной хватке Демогоргона даже могучий Оркус выглядит почти маленьким. Щупальца держат Демона Принца Нежити сокрушающей хваткой, скользя по изъеденной опарышами плоти рогатого демона и неотвратимо сжимая его. Сдавленный вздох исходит из горла лорда демонов одновременно с громким хрустом, эхом, раздающимся по пещере, и его жезл с навершием-черепом звонко падает на пол.
>
> Демогоргон откидывает в сторону обмякшее тело, которое начинает таять, и Оркус возвращается в Бездну, которая его породила. Принц Демонов закидывает свои головы вверх и издает победный рев. После этого ближайшая к вам голова поворачивается, ее горящие глаза рыщут по полю битвы. Наполненный жаждой крови и битвы лорд демонов ищет новую цель.

Определите стартовую позицию персонажей на основе из действий во время битвы. Первоначально Демогоргон должен быть от них не менее чем в 80 футах, если только игроки специально не сказали, что их персонажи стараются держаться к нему поближе.

Демогоргон был ранен в бою, что даст персонажам некоторое преимущество в грядущем сражении. К параметрам **Демогоргона**, приведенным в приложении D, применяются следующие штрафы:

- У Демогоргона осталось 290 хитов, и он не может их регенерировать из-за усиливаемого фэрзресс ритуала Визерана.
- У него осталось лишь одно Легендарное сопротивление на этот день.
- Его врожденное заклинание *слабоумие [feeblemind]* истрачено, а также осталось только по одному из заклинаний *рассеивание магии [dispel magic]*, *ужас [fear]* и *телекинез [telekinesis]*.
- Так как все остальные лорды демонов уже вернулись в Бездну, Демогоргон становится единственной целью ритуала Визерана, что накладывает штраф -5 на все броски атаки, проверки и спасброски Демогоргона.

Даже в ослабленном состоянии лорд демонов остается ужасающим оппонентом, атакующим приключенцев в завывающей злобе.

> **Альтернативная драка**
>
> По вашему предпочтению другой лорд демонов может стать победителем демонической разборки и финальным врагом кампании вместо Демогоргона. Это будет особенно уместно, если приключенцы заработали в течение приключения ненависть какого-то конкретного лорда демонов (включая Йеногу или Джуиблекса). Либо же предыстория одного и более персонажей может быть привязана к конкретному лорду демонов.

Жезл Оркуса

Поверженный Оркус роняет Жезл Оркуса (смотри главу 7 *Руководства Мастера*), который падает на землю. Член партии может подсуетиться и схватить жезл до того, как Демогоргон подберет трофей, но такая кража явно привлечет внимание и гнев Принца Демонов. Раздосадованный поражением хозяина Жезл Оркуса пытается сонастроиться с любым существом, кроме Демогоргона, которое прикоснется к жезлу. Сонастройка происходит мгновенно, так что свойствами жезла можно будет пользоваться в битве.

Уничтожение Демогоргона

Если персонажи снизят хиты Принца Демонов до нуля, они уничтожают его материальную форму. Визжа и бормоча, Принц Демонов дематериализуется, а его нечистая сущность изгоняется обратно в Бездну, что кладет конец демонической угрозы Подземью.

Если персонажам не удастся уничтожить Демогоргона, смотри секцию «Лорды Демонов триумфуют».

Неподчищенные хвосты

Завершение приключения «Из Бездны» может быть относительно быстрым и прямолинейным, если план Визерана удался, и герои одержали победу. Выжившие в битве против лордов демонов могут выбраться из Подземья, чтобы сообщить благодарному альянсу фракций мира поверхности, что угроза миновала.

Значительные неподчищенные хвосты, остающиеся к концу битвы, включают нижеперечисленное.

Гримуар Громфа

Заполучив гримуар Громфа Бэнра из Магика в главе 15, персонажи могут подумать о том, что делать с этой зловещей книгой теперь, когда лорды демонов больше не представляют угрозы. Знания и мощь, хранящиеся в этой книге, опасны в руках кого бы то ни было, и особенно в руках Визерана ДеВира, учитывая то, что персонажи о нем знают. Однако добровольно архимаг книгу не отдаст.

Поиск способа избавиться от гримуара Громфа раз и навсегда может стать базисом для продолжающихся приключений, возможно даже ведущих персонажей в Бездну (смотри «В Провалы Демонической Паутины»). Альтернативно, если вы устроите так, что книгу украдут у Визерана до того, как персонажи смогут с ней разделаться, им может потребоваться вернуть ее, чтобы убедиться, что ее сила никогда больше снова не будет использована во зло.

Если вы хотите зачистить все хвосты, связанные с гримуаром, можно изгнать ее в Бездну вместе с лордами демонов. Там ее может найти Лолс, либо она может затеряться где-то в бездонных глубинах этого плана, пока не попадет в чьи-то руки вновь.

Остающееся зло

Один или более лордов демонов могут оставаться в Подземье или в другом месте Материального Плана в конце кампании, если такому лорду удалось избежать быть затянутым в ловушку Визерана. Граз'зт хороший кандидат для этого. В таком случае продолжающаяся кампания может быть необходима, чтобы высокоуровневые герои получили ресурсы, требующиеся для устранения остающихся лордов демонов, так как трюк с темным сердцем второй раз не сработает.

Продолжающиеся приключения героев могут потребовать продолжения сотрудничества с Визераном ДеВиром (если он выжил) или погружения глубже в Подземье в поисках легендарной магии или оружия. Персонажи могут даже попасть на другие планы существования с помощью Аромикоса или библиотекарей Грейвенхоллоу в поисках союзников, знаний и ресурсов для борьбы с лордами демонов и возвращения их в Бездну.

В Провалы Демонической Паутины

Амбициозные приключенцы могут решить пойти сразиться с Лолс, стремясь покарать ее за то, что она пыталась сделать с Материальным Планом, и обратить вспять то, чего она добилась своим планом. Визеран будет склонен помочь им попасть в Демоническую Паутину (слой Бездны, принадлежащий Лолс), так как архимаг дроу ненавидит Демоническую Королеву Пауков и ее пренебрежительное отношение к его расе.

Путешествуя через Бездну, персонажи могут вдруг понять, что лорды демонов, которых они победили в Подземье, теперь становятся ценными союзниками в новой миссии героев. Эти лорды демонов жаждут отомстить Лолс за ее план, и для их демонических планов наличие искателей приключений в качестве агентов может быть очень уместно.

Если и когда приключенцы встретятся лицом к лицу с Лолс, они застанут ее беременной и окруженной тысячами яиц – ее неродившимся молодняком. Когда яйца вылупятся, Демоническая Королева Пауков планирует послать своих отпрысков через всю Бездну, создавая новое поколение лордов демонов, служащих ей. Остается еще посмотреть, как персонажам удастся остановить безумный план Лолс!

Лорды демонов триумфуют

В случае, если действия героев не были успешными, потенциальная новая кампания может начаться в Фаэруне, находящимся под угрозой или даже правлением демонов лордов, заполучивших доступ к миру поверхности. В дополнении к своим призванным армиям демонов и других исчадий, они собирают прочие мировые силы зла и хаоса под своими флагами, чтобы начать войну против всех цивилизованных земель. Мир под осадой, или правлением лордов демонов – это мир, который нуждается в героях.

Громф Бэнр

Судьба Громфа Бэнра, виновника хаоса и соперника Визерана, остается тайной. Если он еще жив, его роль в недавних событиях заработала ему много новых врагов. Великая Мать Квентл Бэнр лично выберет нового Архимага Мензоберранзана, чтобы заместить ее приносящего неприятности братца, зная, что будет невозможно найти Громфа, пока он сам не решит объявиться.

Мензоберранзан

Если Город Пауков стал местом битвы лордов демонов, он подвергся еще большим разрушениям, чем по прибытии Демогоргона. Новости о несчастьях города быстро распространяются по Подземью, а другие расы и фракции стараются заполучить часть могущества, которое так долго принадлежало дроу.

Несмотря на искренние старания Визерана, не все дроу готовы поверить, что за катастрофу ответственна Лолс, вместо этого виня в произошедшем недостаток веры в Демоническую Королеву Пауков и могущество волшебников. Хаос и тяга к изменениям овладевают городом, заставляя уже ослабленные правящие дома справляться с вызовами их власти, делая при этом определенные уступки соперникам.

Гражданская война между дроу скорее всего выйдет за пределы Мензоберранзана, а может быть и Подземья, так как различные ее стороны будут искать дополнительные ресурсы и стратегические преимущества. Приключенцы могут быть втянуты в нее на любой стороне конфликта, либо могут помочь фракциям мира поверхности сдерживать войну, чтобы она так и происходила в Подземье и не выходила на свет, пока не угаснет сама.

Гонтлгрим

Даже если герои устранят угрозу, которую лорды демонов представляли для Гонтлгрима, Подземье остается в состоянии хаоса. Защитникам Гонтлгрима потребуется помощь в восстановлении и усилении обороны города, и в проявлении бдительности к новым опасностям, появившимся в подземном мире. Король Бренор может наградить героев дворянскими титулами, надеясь, что это обеспечит их поддержку в борьбе с грядущими неприятностями. Также у приключенцев будет возможность заслужить эти титулы, когда армии Подземья пойдут войной на дварфийское королевство, намереваясь захватить Гонтлгрим и мощь изначального, закованного в его Великой Кузнице.

Визеран ДеВир

Хотя в ходе большей части приключения он является номинальным союзником героев, Визерана ДеВира нельзя недооценивать. Как только непосредственная угроза будет ликвидирована, архимаг дроу обратит внимание к другим целям, а именно к занятию места среди дроу, которое он считает себя по праву заслуживающим, и свержению тиранического правления Лолс и ее жриц. Визеран может начать гражданскую войну среди темных эльфов, которая может затем легко втянуть в себя другие цивилизации Подземья и других частей Фаэруна.

Хотя Визеран не обернется против бывших союзников немедленно, доверять ему было бы очень глупо со стороны приключенцев. Он хватается за любую возможность повысить свой престиж и власть, включая заполучение гримуара Громфа и любых ритуальных компонентов или побрякушек, которые приключенцы для него добыли.

Если приключенцы сорвали план мести Визерана, поместив талисман темного сердца где-то кроме Мензоберранзана, они заработали вражду архимага дроу. Замысел Визерана расширится, чтобы включить в себя не только его собственный народ, но и приключенцев, и следующая трудность, с которой столкнутся приключенцы, может исходить от архимага в виде его мести.

Приложение А: Изменения предысторий

Это приложение предоставляет альтернативные умения предысторий и привязанности персонажей, которые крепко связаны с НИП, темами и событиями этого приключения.

Альтернативные умения предысторий

Игрок может выбрать одно из следующих умений, которое заменит обычное умение, определяемое предысторией персонажа.

Опциональное умение: Обитатель глубин

У вас талант к обитанию в глубинах мира. Вы можете вспомнить все повороты и изгибы путей и тоннелей, а значит можете вернуться по уже пройденному пути. Вы также знакомы с тем, как находить пропитание и выживать в Подземье, и можете определить, безопасно ли пить или есть что-то, найденное там. Вы всегда можете обнаружить достаточно пищи и воды для вас и ещё пятерых людей в Подземье, если такая возможность вообще имеется.

Опциональное умение: Опыт спуска в Подземье

Вы – не новый посетитель Подземья и провели немало времени, изучая его. Вы знакомы с различными расами, культурами и поселениями Подземья, а также основными маршрутами, которыми пользуются путники. Если вы проваливаете проверку Интеллекта, чтобы вспомнить что-либо, связанное с Подземьем, вы знаете источник, у которого можно проконсультироваться по этому вопросу, если ваш МП не рассудит, что это знание не доступно.

Приключенец Подземья

Альтернативные привязанности

Эта таблица предоставляет альтернативные привязанности, которые могут заменять привязанности из предысторий персонажей.

Альтернативные привязанности

к10	Привязанность
1	Однажды, вы заблудились в Подземье, и группа куо-тоа помогла вам найти выход. Так вы узнали, что даже среди этой безумной расы иногда попадаются добрые души. Вы чувствуете себя обязанными им за их помощь.
2	Вам однажды посчастливилось повстречать круг миконидов – грибного народа Подземья. Они предложили вам убежище и возможность «слиться», используя телепатические споры. С тех пор вы желаете повторить этот опыт.
3	Один из ваших добрых друзей детства – Мориста Малкин [Morista Malkin], щитовой дварф, член Изумрудного Анклава [Emerald Enclave]. Хотя вы не виделись несколько лет, вы слышали, что она добралась до восстановленной дварфийской твердыни Гонтлгрим [Gauntlgrym].
4	Когда-то вы работали на Давру Джассур [Davra Jassur], жентаримского [Zhentarim] «чистильщика», занимающуюся наймом новых талантов для Чёрной Сети. Она помогла вам начать свою жизнь приключенца, и за это вы ей обязаны.
5	Вам достаточно долгое время снится интересный повторяющийся сон, про то как вы посещаете сводчатую каменную библиотеку в глубинах Подземья, теряясь в бесконечных знаниях, хранящихся там.
6	Вы учились с глубинным гномом алхимиком и шахтёром по имени Казук Пикшайн [Kazook Pickshine], который во время неудачного магического эксперимента, спас вам жизнь. Последнее, что вы слышали о нём – его семья владела несколькими крупными шахтами в городе глубинных гномов Блингденстоуне [Blingdenstone].
7	То немногое, что вы знаете про Подземье, вы узнали, живя и сражаясь бок о бок с дварфийским кланом Фельдран [Feldrun]. Вы поклялись вернуть им долг чести, прежде чем они примкнули к силам, отправившимся в Гонтлгрим, и закрепились там.
8	Много лет назад злобный дворянин по имени Газрим ДуЛок [Ghazrim DuLoc] был причастен к смерти кого-то, кто был вам дорог. Преступление замяли, но ДуЛок исчез. По слухам, Жентарим помог ему бежать, но вы поклялись однажды найти его.
9	Много лет назад, вы потеряли любимых из-за набега существ из Подземья. Они исчезли бесследно, либо убитые, либо уведенные в глубины. Вы в тайне надеетесь, что они всё ещё могут быть где-то там – жить в плену.
10	Вы знаете дварфийскую твердыню Гонтлгрим весьма хорошо, так как сражались вместе с дварфами, чтобы вернуть её. Король Бренор Баттлхаммер [King Bruenor Battlehammer] воздал должное вам и вашей отваге. Но вы знаете кровавую цену, которую дварфы заплатили, чтобы вернуть свой дом.

Приложение В: Волшебные предметы

Персонажи могут обнаружить некоторые необычные магические предметы по ходу прохождения приключения, среди которых будут вещи, созданные дроу, глубинными гномами и другими обитателями Подземья.

Говорящий с камнями кристалл

Чудесный предмет, редкий (требует настройки)

Девятнадцатидюймовый осколок кварца, созданный каменными гигантами библиотекарями Грейвенхоллоу, дает вам преимущество при проверках Интеллекта (Расследование), пока находится у вас.

У кристалла 10 зарядов. Держа его, вы можете потратить действие, чтобы использовать часть его зарядов для прочтения с его помощью одного из хранящихся в нем заклинаний: разговор с животными [speak with animals] (2 заряда), разговор с мертвыми [speak with dead] (4 заряда), разговор с растениями [speak with plants] (3 заряда).

Когда вы читаете заклинание предсказание [divination], вы можете использовать кристалл вместо одного материального компонента, который в обычном случае потреблялся бы этим заклинанием, ценой в 1 заряд за каждый круг заклинания. Кристалл не поглощается заклинанием при таком использовании.

Кристалл восстанавливает 1к6 + 4 истраченных зарядов ежедневно на рассвете. Если вы истратили последний заряд кристалла, совершите бросок к20. При результате 1, кристалл обращается в пыль и исчезает навсегда.

Жезл вязких шаров

Жезл, редкий (требует настройки)

Этот тонкий, черный, изготовленный темными эльфами жезл имеет 7 зарядов. Держа его, вы можете потратить действие на то, чтобы использовать 1 его заряд, и тогда из его наконечника образуется маленький шар липкого вещества и устремится к существу, находящемуся на расстоянии до 60 футов от вас. Совершите бросок атаки дальнего боя против цели, ее модификатор равен вашему модификатору заклинательной характеристики (или вашему модификатору Интеллекта, если у вас нет заклинательной характеристики) плюс бонус мастерства. При попадании шар обволакивает цель и высыхает на ней, что обездвиживает ее на 1 час. Затем вязкое вещество ломается и рассыпается.

Пинта алкоголя полностью разрушает шар, и этот же эффект последует при применении *масла эфирности* [oil of etherealness] или *универсального растворителя* [universal solvent]. Шар также мгновенно разрушается, если попадает под солнечный свет. Разрушить этот вязкий материал любым другим немагическим способом невозможно, пока он не распадется сам собой.

Жезл восстанавливает 1к6 истраченных зарядов ежедневно в полночь. Если вы истратили последний заряд жезла, совершите бросок к20. При результате 1, жезл будет навсегда уничтожен, став жидким и превратившись в безвредную слизь.

Жезл вязких шаров уничтожается спустя 1 час непрерывного нахождения на солнечном свете.

Несущая Рассвет

Оружие (Длинный меч). Легендарное (требует настройки существом не злого мировоззрения)

Несущая Рассвет – это позолоченная рукоятка длинного меча, которая была затеряна в Подземье в течение веков. Держа рукоять, вы можете бонусным действием вызвать лезвие из чистого света, льющегося из рукоятки, или заставить его исчезнуть. Несущая Рассвет обладает всеми свойствами солнечного клинка [sun blade] (см. главу 7, «Сокровища», книги *Руководство Мастера*).

Держа оружие вы можете потратить действие на то, чтобы коснуться лезвием существа и таким образом воздействовать на него заклинанием малое восстановление [lesser restoration]. Использовав эту способность вы не сможете воспользоваться ей до следующего рассвета.

Разумность. Несущая Рассвет – это разумное оружие нейтрально-доброго мировоззрения с показателями Интеллекта 12, Мудрости 15 и Харизмы 14. Оно способно слышать и обладает тёмное зрением в радиусе 120 футов.

Меч понимает, читает и говорит на общем языке и может общаться с владельцем телепатически. Обладает добрым женским голосом. Он также владеет всеми языками, которыми владеете вы, пока остаетесь настроенным к мечу.

Личность. Несущая Рассвет, выкованная древними служителями солнца, создана для того, чтобы нести свет во тьму и сражаться с порождениями тьмы. Она добра и милосердна к страждущим, но жестока и беспощадна к своим врагам.

Многие годы, проведенные в тьме, заставили Несущую Рассвет бояться тьмы и одиночества. Она желает, чтобы ее лезвие непрерывно освещало тьму, и против того, чтобы разлучаться со своим носителем на какой бы то ни было промежуток времени.

Несущая Рассвет

Пивафви (Эльфийский плащ [cloak of elvenkind])

Чудесный предмет, необычное (требуется настройка)

Это темный плащ из паучьего шелка изготовленный дроу. Это *эльфийский плащ* [cloak of elvenkind] (см. главу 7, «Сокровища», книги *Руководство Мастера*). Он теряет свои магические свойства, если в течение 1 часа непрерывно находится на солнечном свете.

Пивафви сопротивления огню

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка)

Это эльфийский плащ [cloak of elvenkind] (см. главу 7, «Сокровища», книги *Руководство Мастера*). Он также дает сопротивление к урону огнем, пока вы его носите. Он теряет свои магические свойства если в течение 1 часа непрерывно находится на солнечном свете.

Самоцвет заклинаний

Чудесный предмет, редкость зависит от заклинания (настройка необязательна)

Самоцвет заклинаний может содержать одно заклинание из списка заклинаний любого класса. Вы узнаете о заклинании, когда изучаете свойства самоцвета. Держа самоцвет, вы можете прочитать хранящееся в нем заклинание потратив действие, если вы знаете это заклинание, или если оно присутствует в списке заклинаний вашего класса. Этот процесс не требует каких либо компонентов и не требует настройки. После этого заклинание исчезает из самоцвета.

Если круг заклинания превышает максимально доступный вам круг, вам необходимо совершить проверку, используя вашу заклинательную характеристику, чтобы определить, успешно ли было прочитано заклинание. Сложность равняется 10 + круг заклинания. При провале заклинание исчезает из самоцвета не произведя никакого эффекта.

У каждого *самоцвета заклинаний* есть максимальный круг заклинаний, которые он может хранить. Этот максимальный круг заклинания определяет редкость самоцвета, Сл спасброска и модификатор атаки, как показано в таблице Самоцвет заклинаний.

Пивафви

Вы можете вложить в самоцвет заклинание, если вы настроились к нему, и если он пуст. Чтобы это сделать, вы должны прочитать заклинание, держа в руке самоцвет. Заклинание попадет в самоцвет вместо того, чтобы произвести эффект. Чтение заклинания может занять либо 1 действие, либо от одной минуты и более, а круг заклинания не может превышать максимальный круг самоцвета. Если заклинание принадлежит школе ограждения и требует расходуемых материальных компонентов, вы должны предоставить их, но они могут стоить в два раза дешевле обычного.

Если в самоцвет вложили заклинание, этого нельзя сделать снова до следующего рассвета.

Эти магические самоцветы созданы глубинными гномами, которые хранят процесс их создания в секрете.

Изготовленные дроу вещи

Магические предметы, изготовленные дроу, и зачастую другими расами Подземья, требуют компонентов и ритуалов, не предназначенных для солнечного света. Многие из этих предметов, включая броню дроу, их оружие и плащи пивафви, навсегда теряют свои магические свойства, если непрерывно в течение 1 часа находятся под солнечным светом. Заряжаемые предметы, такие как жезл вязких шаров [wand of viscid globs], уничтожаются спустя 1 час нахождения на солнечном свете.

Самоцвет заклинаний

Макс. Ур Закл.	Самоцвет	Редкость	Сл	Мод. атаки
Заговор	Обсидиан	Необычный	13	+5
1-й	Лазурит	Необычный	13	+5
2-й	Кварц	Редкий	13	+5
3-й	Кровавик	Редкий	15	+7
4-й	Янтарь	Очень редкий	15	+9
5-й	Изумруд	Очень редкий	17	+9
6-й	Топаз	Очень редкий	17	+10
7-й	Звездный рубин	Легендарный	18	+10
8-й	Рубин	Легендарный	18	+10
9-й	Алмаз	Легендарный	19	+11

Приложение C: Существа

Это приложение описывает новых монстров и НИП, встречающихся в этом приключении.

Монстры и НИП в порядке возрастания Опасности

Монстр	Опасность
Подружка невесты Заггтмой	1/8
Дроу споровый слуга	1/8
Дерро	1/4
Икситксачитл	1/4
Самец стидера	1/4
Дуэргар споровый слуга	1/2
Дуэргар клинок души	1
Самка стидера	1
Пробудившийся зархвуд	2
Камергер Заггтмой	2
Дроки (НИП)	2
Дуэргар даркхафт	2
Дуэргар кавалрачни	2
Дуэргар Хранитель Пламени	2
Дуэргар Каменный Страж	2
Дуэргар ксаррорн	2
Гриша (НИП)	2
Наррак (НИП)	2
Икситксачитл-вампир	2
Дерро-савант	3
Крюкастый ужас споровый слуга	3
Троглодит – чемпион Лаогзеда	3
Чуул споровый слуга	4
Король Пудингов (НИП)	4
Йестаброд (НИП)	4

Дерро

Дерро – это дегенерировавшие гуманоиды Подземья, похожие на маленьких дварфов. Они, жестокие и безумные, наслаждаются мучая других, даже себе подобных.

У дерро серо-голубая кожа и прямые волосы, цвет которых бывает либо белым, либо желтым. В их глазах отсутствуют зрачки и радужные оболочки.

Неестественное происхождение. Дерро верят в то, что они созданы их богом Дрииринкой, но на самом деле они являются жертвами жестоких экспериментов свежевателей разума над дварфами. Дерро, которые некогда были дуэргарами, стали рабами свежевателей разума, но в конце концов сами себя освободили.

Рожденные безумными. Процесс создания дерро сделал их неизлечимыми безумцами. Они объединяются друг с другом только при крайней необходимости и только под руководством харизматичного предводителя.

Голодная Жизнь. Продолжительность жизни дерро может достигать ста пятидесяти лет, но при этом они быстро взрослеют и размножаются. Когда их старейшины решают, что из-за своей численности население становится неуправляемым, дерро объявляют войну какой-нибудь другой расе и нападают на нее безумной ордой, продолжая сражаться до тех пор, пока популяция не снизится до приемлемого размера. Эти жуткие зачистки отсеивают слабых особей среди дерро и называются «Объединяющими войнами».

Второсортные граждане. Дерро не строят собственных поселений. Вместо этого они объединяются в небольшие группы в поселениях других рас Подземья, где к ним относятся как к паразитам или рабам. Грызня внутри себя не позволяет дерро организовать эффективного сопротивления такой эксплуатации.

Оружие дерро. Дерро пользуются особенным оружием. Они используют короткое копье с крюком, которое считается воинским оружием ближнего боя, наносящим 1к4 колющего урона, весящим 2 фунта и обладающим свойством Легкое (см. главу 5, «Снаряжение», *Книги игрока*). Оно не обладает свойствами Метательное и Универсальное, в отличии от обычного копья. При попадании этим оружием, его носитель вместо нанесения урона может попытаться подцепить цель, и в этом случае она должна совершить успешный спасбросок Силы или упасть ничком. Сложность равняется 8 + модификатор Силы атакующего + бонус мастерства атакующего.

Дерро также используют легкие многозарядные арбалеты с обоймами, в которых может находиться до шести болтов. Это оружие похоже на легкий арбалет, но его дальность в два раза ниже (40/160) и у него нет свойства Заряжаемое. Оно перезаряжается автоматически после выстрела до тех пор, пока обойма не опустеет. Перезарядка обоймы занимает действие.

Дерро

Маленький гуманоид (дерро), хаотично-злой

Класс Доспеха 13 (кожаная броня)
Хиты 13 (3к6 + 3)
Скорость 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9 (–1)	14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	5 (–3)	9 (–1)

Навыки Скрытность +4
Чувства тёмное зрение 120 футов, пассивное Восприятие 7
Языки дварфийский, подземный
Опасность 1/4 (50 опыта)

Безумие. Дерро обладают преимуществом на спасброски против очарования и страха.

Сопротивление магии. Дерро обладают преимуществом при спасбросках против заклинаний и других магических эффектов.

Чувствительность к солнечному свету. Дерро совершает с помехой броски атаки и проверки Мудрости (Внимательность), основанные на зрении, находясь на солнечном свете.

Действия

Короткое копье с крюком. *Рукопашная атака оружием:* +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание колющий урон 1 (1к4 - 1). Если цель является существом, дерро может вместо нанесения урона опрокинуть ее, и в этом случае цель должна совершить успешный спасбросок Силы Сл 9 или упадет ничком.

Легкий многозарядный арбалет. *Дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, дистанция 40/160 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 6 (1к8 + 2).

Вариант: Дерро споровый слуга

У савантов дерро есть предрасположенность к тайной магии. У дерро спорового слуги такие же характеристики, как и у **дерро**, за тем исключением, что количество его хитов составляет 49 (11к6 + 11), Харизма равняется 14 (+2), а Опасность 3 (700 опыта). Кроме того, дерро споровый слуга обладает следующей дополнительной особенностью.

Использование заклинаний. Дерро – заклинатель 5-го уровня. Его способность к заклинаниям основана на Харизме (Сл спасброска 12, +4 к попаданию заклинательными атаками). Дерро известны следующие заклинания колдуна:

Заговоры (неограниченно): *кислотные брызги [acid splash], свет [light], сообщение [message], луч холода [ray of frost]*
1 уровень (4 ячейки): *огненные ладони [burning hands], цветной шарик [chromatic orb], сон [sleep]*
2 уровень (3 ячейки): *невидимость [invisibility], паучье лазание [spider climb]*
3 уровень (2 ячейки): *мерцание [blink], молния [lightning bolt]*

Икситксачитл

Икситксачитлы – водные существа, напоминающие скатов, с маленькими когтистыми лапками на концах своих «крыльев», а также черными глазами, выражающими зловещую разумность. Многие существа путают икситксачитлов с обычными скатами, но это может стать для них смертельной ошибкой. Икситксачитлы настолько же злые, насколько и хитрые, и оправдывают свое прозвище – «демоноскаты». Они живут как в пресной, так и в соленой воде, но кроме их злой природы о них мало что известно.

Борьба за выживание. Икситксачитлы вылупляются из яиц крошечными существами, и в ширину лишь немногим больше кисти руки. И с этого момента они растут до конца своей жизни, стараясь выжить любой ценой. Те икситксачитлы, которым удается постичь секреты выживания, заполучают силы регенерации и питаются жизненными силами других существ.

Всепоглощение. Икситксачитлы опустошают коралловые рифы или другие природные подводные образования для создания лабиринтов-логовищ, часто используя для этого различных подводных жителей, порабощенных ими. Они обычно полностью опустошают область, прежде чем перейти в новые плодородные края, таким образом оставляя заброшенные логова. Косяки икситксачитлов часто нападают на других водных существ, чтобы завоевывать богатые пищей территории.

Демонопоклонники. Икситксачитлы поклоняются различным демонам и служат им, в особенности Демогоргону, которого они воспринимают как своего покровителя и создателя. Они пребывают в непримиримом соперничестве с мерроу, являющимися самыми величайшими и излюбленными слугами Принца Демонов.

Икситксачитл

Маленькая аберрация, хаотично-злой

Класс Доспеха 15 (природная броня)
Хиты 18 (4к6 +4)
Скорость 0 фт., плавание 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	7 (–2)

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 11
Языки язык бездны, язык икситксачитлов
Опасность 1/4 (50 опыта)

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 4 (1к6 + 1).

Реакции

Хвост с шипами. Когда существо вызывает провоцированную атаку икситксачитла, этот икситксачитл может совершить следующую атаку вместо укуса. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов., одна цель. *Попадание:* колющий урон 7 (1к8 + 3).

Икситксачитл вампир

Средняя аберрация, хаотично-злой

Класс Доспеха 16 (природная броня)
Хиты 44 (8к8 + 8)
Скорость 0 фт., плавание 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	18 (+4)	13 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	7 (–2)

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 11
Языки язык бездны, язык икситксачитлов
Опасность 2 (450 опыта)

Регенерация. Икситксачитл восстанавливает 10 хитов в начале своего хода. Икситксачитл умирает только в том случае, если он начинает ход с количеством хитов равным 0.

Действия

Укус вампира. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 6 (1к8 + 2). Цель должна совершить успешный спасбросок Телосложения Сл 11 или ее максимальные хиты уменьшатся на количество полученного урона, а икситксачитл восстанавливает это количество хитов. Хиты будут уменьшены до тех пор, пока цель не совершит продолжительный отдых. Цель умрет, если максимальное количество хитов уменьшится до 0.

Реакции

Хвост с шипами. Когда существо вызывает провоцированную атаку икситксачитла, этот икситксачитл может совершить следующую атаку вместо укуса. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 10 футов., одна цель. *Попадание:* колющий урон 9 (1к10 + 4).

Разновидности существ

В этом разделе представляются разновидности монстров, описанных в книге *Бестиарий*.

Вариант: Икситксачитл клирик

Некоторые икситксачитлы и икситксачитлы вампиры способны читать священные заклинания. Такие существа обладают следующей особенностью.

Использование заклинаний. Икситксачитл является заклинателем 5-го уровня, его способность к заклинаниям основана на Мудрости (Сл спасброска от заклинаний 11, +3 к попаданию заклинательными атаками). У икситксачитла подготовлены следующие заклинания клирика:

Заговоры (неограниченно): *указание [guidance], чудотворство [thaumaturgy]*
1 уровень (4 ячейки): *очарование личности [charm person], сотворение или уничтожение воды [create or destroy water]*
2 уровень (3 ячейки): *удержание личности [hold person], тишина [silence]*
3 уровень (2 ячейки): *рассеивание магии [dispel magic], языки [tongues]*

Дуэргары

В *Бестиарии* указаны характеристики для обыкновенно снаряженного **дуэргара**. Однако персонажи встретят и другие типы дуэргаров в ходе этого приключения.

Дуэргар даркхафт

Дархафты – это члены тайной службы агентов-псиоников Глубинного Короля. У дуэргаров даркхафтов такие же характеристики, как и у **дуэргара** из *Бестиария*, за исключением того, что его Опасность составляет 2 (450 опыта) и он обладает следующей дополнительной особенностью.

Врожденное Колдовство (Псионика). Способность к заклинаниям даркхафта основана на Интеллекте (Сл спасброска от заклинаний 10). Он может читать следующие заклинания без использования материальных компонентов:

Неограниченно: *друзья [friends], волшебная рука [mage hand]*
По 1 разу в день: *маскировка [disguise self], сон [sleep]*

Дуэргар кавалрачни

Жестокие кавалрачни – это кавалерия дуэргаров Грэклстью, наездники на гигантских тарантулах, называемых стидерами (см. блок характеристик **самки стидера** [female steeder] в этом приложении). У **дуэргара** кавалрачни такие же характеристики, как и у дуэргара из *Бестиария*, за исключением того, что его Опасность составляет 2 (450 опыта), а также он обладает особенностью Кавалерийское обучение и действием Тяжелый арбалет.

Кавалерийское обучение. Когда дуэргар поражает цель рукопашной атакой будучи наездником на самке стидера, стидер может совершить рукопашную атаку против этой же цели, используя реакцию.

Тяжелый арбалет. *Дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 5 (1к10).

Дуэргар каменный страж

Каменные стражи – это ветераны, служащие Глубинному Королю телохранителями, элитные солдаты и тайная полиция.

Дуэргар клинок души

Дуэргары клинки души – это ассассины со способностью вызывать клинки из психонической энергии.

Дуэргар ксаррорн

Ксаррорны – это воины дуэргаров Клана Ксарделвар, обученные использованию копий, изрыгающих алхимический огонь.

Дуэргар Хранитель Пламени

Хранители Пламени – это уважаемый орден клириков-психоников, служащих красному дракону Темберчоду в Грэклстью, и являющихся советниками Глубинного Короля.

У дуэргаров Хранителей Пламени такие же характеристики, как и у **дуэргара** в *Бестиарии*, за исключением того, что его Опасность составляет 2 (450 опыта) и он обладает следующими дополнительными особенностями.

Врожденное Колдовство (Психоника). Способность к заклинаниям Хранителя Пламени основана на Мудрости (Сл спасброска от заклинаний 12). Он может читать следующие заклинания без использования материальных компонентов:

Неограниченно: *друзья [friends], сообщение [message]*
3/день: *приказ [command]*

Использование заклинаний. Хранитель Пламени – заклинатель 3-го уровня. Его способность к заклинаниям основана на Мудрости (Сл спасброска от заклинаний 12, +4 к попаданию заклинательными атаками). У Хранителя Пламени заготовлены следующие заклинания клирика:

Заговоры (неограниченно): *указание [guidance], починка [mending], священное пламя [sacred flame]*
1 уровень (4 ячейки): *bane [порча], нанесение ран [inflict wounds], щит веры [shield of faith]*
2 уровень (2 ячейки): *улучшение характеристики [enhance ability], духовное оружие [spiritual weapon]*

Дуэргар каменный страж

Средний гуманоид (дварф), законно-злой

Класс Доспеха 18 (кольчуга, щит)
Хиты 39 (6к8 + 12)
Скорость 25 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	9 (–1)

Сопротивление к урону яд
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 10
Языки дварфийский, подземный
Опасность 2 (450 опыта)

Дуэргарская устойчивость. Дуэргары обладают преимуществом на спасброски против ядов, заклинаний и иллюзий, а также очарования и парализации.

Строй Фалангой. Дуэргар обладает преимуществом на броски атаки и спасброски Ловкости, стоя в пределах 5 футов от союзника-дуэргара, носящего щит.

Чувствительность к солнечному свету. Дуэргар совершает с помехой броски атаки и проверки Мудрости (Восприятия), основанные на зрении, находясь на солнечном свете.

Действия

Увеличение (Перезарядка после короткого или длительного отдыха). На 1 минуту дуэргар магическим образом увеличивается в размерах, вместе со всем, что носит, и во что он одет. Будучи увеличенным, размер дуэргара является Большим [Large], количество костей урона от атак оружием, основанных на силе, увеличено вдвое, а проверки по Силе и спасброски по Силе совершаются с преимуществом. Если помещение недостаточно просторно для того, чтобы размер дуэргара стал Большим [Large], то размер дуэргара становится максимально возможным для этого пространства.

Нож Короля (Короткий меч). *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 7 (1к6 + 4) или колющий урон 11 (2к6 + 4) при увеличенном размере.

Метательное копье. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 30/120 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 7 (1к6 + 4) или колющий урон 11 (2к6 + 4) при увеличенном размере.

Невидимость (Перезарядка после короткого или длительного отдыха). Дуэргар магическим образом становится невидимым, и этот эффект будет продолжаться до 1 часа, или же до того момента, когда он атакует, прочитает заклинание, использует Увеличение или потеряет концентрацию (как если бы он концентрировался на заклинании). Любое снаряжение, в которое одет дуэргар, или которое он носит с собой, становится невидимым вместе с ним.

Дуэргар клинок души

Средний гуманоид (дварф), законно-злой

Класс Доспеха 14 (кожаная броня)
Хиты 18 (4к8)
Скорость 25 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Сопротивление к урону яд
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 10
Языки дварфийский, подземный
Опасность 1 (200 опыта)

Дуэргарская устойчивость. Дуэргары обладают преимуществом на спасброски против ядов, заклинаний и иллюзий, а также очарования и парализации.

Врожденное Колдовство (Психоника). Способность к заклинаниям дуэргара основана на Мудрости (Сл спасброска от заклинаний 12, +4 к попаданию заклинательными атаками). Он может читать следующие заклинания без использования материальных компонентов:

Неограниченно: *защита от оружия [blade ward], меткий удар [true strike]*
3/день каждое: *прыжок [jump], метка охотника [hunter's mark]*

Чувствительность к солнечному свету. Дуэргар совершает с помехой броски атаки и проверки Мудрости (Восприятие), основанные на зрении, находясь на солнечном свете.

Действия

Увеличение (Перезарядка после короткого или длительного отдыха). На 1 минуту дуэргар магическим образом увеличивается в размерах, вместе со всем, что носит, и во что он одет. Будучи увеличенным, размер дуэргара является Большим, количество костей урона от атак оружием, основанных на силе, увеличено вдвое, а проверки по Силе и спасброски по Силе совершаются с преимуществом. Если помещение недостаточно просторно для того, чтобы размер дуэргара стал Большим, то размер дуэргара становится максимально возможным для этого пространства.

Создание клинка души. дуэргар создает видимый клинок из психонической энергии размером с короткий меч. Оружие появляется в руке дуэргара и исчезает в том случае, если пропадает из его хватки, или в том случае, если дуэргар умирает или становится недееспособным.

Невидимость (Перезарядка после короткого или длительного отдыха). Дуэргар магическим образом становится невидимым, и этот эффект будет продолжаться до 1 часа, или же до того момента, когда он атакует, прочитает заклинание, использует Увеличение или потеряет концентрацию (как если бы он концентрировался на заклинании). Любое снаряжение, в которое одет дуэргар, или которое он носит с собой, становится невидимым вместе с ним.

Клинок души. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* урон силой 6 (1к6 + 3) или урон силой 10 (2к6 + 3) при увеличенном размере. Если атака клинком души совершается с преимуществом, при попадании наносится дополнительно 3 (1к6) урона силой.

Дуэргар ксаррорн

Средний гуманоид (дварф), законно-злой

Класс Доспеха 18 (латы)
Хиты 26 (4к8 + 8)
Скорость 25 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	9 (–1)

Сопротивление к урону яд
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 10
Языки дварфийский, подземный
Опасность 2 (450 опыта)

Дуэргарская устойчивость. Дуэргары обладают преимуществом на спасброски против ядов, заклинаний и иллюзий, а также очарования и парализации.

Чувствительность к солнечному свету. Дуэргар совершает с помехой броски атаки и проверки Мудрости (Восприятие), основанные на зрении, находясь на солнечном свете.

Действия

Увеличение (Перезарядка после короткого или длительного отдыха). На 1 минуту дуэргар магическим образом увеличивается в размерах, вместе со всем, что носит, и во что он одет. Будучи увеличенным, размер дуэргара является Большим, количество костей урона от атак оружием, основанных на силе, увеличено вдвое, а проверки по Силе и спасброски по Силе совершаются с преимуществом. Если помещение недостаточно просторно для того, чтобы размер дуэргара стал Большим, то размер дуэргара становится максимально возможным для этого пространства.

Огненное копье. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию (с помехой в том случае, если цель находится на расстоянии 5 футов от дуэргара), досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 9 (1к12 + 3) плюс урон огнем 3 (1к6) или колющий урон 16 (2к12 + 3) плюс урон огнем 3 (1к6) при увеличенном размере.

Огненный поток (Перезарядка 5-6). Из своего огненного копья дуэргар извлекает поток огня конусом в 15 футов или огненную струю длиной 30 футов и шириной 5 футов. Каждое существо в этой зоне должно совершить спасбросок Ловкости Сл 12, получая при провале огненный урон 10 (3к6) или половину этого урона при успехе.

Невидимость (Перезарядка после короткого или длительного отдыха). Дуэргар магическим образом становится невидимым, и этот эффект будет продолжаться до 1 часа, или же до того момента, когда он атакует, прочитает заклинание, использует Увеличение или потеряет концентрацию (как если бы он концентрировался на заклинании). Любое снаряжение, в которое одет дуэргар, или которое он носит с собой, становится невидимым вместе с ним.

Микониды

Микониды, порабощенные Заггтмой, способны распространять более разрушительные виды спор. Взрослые микониды могут обладать двумя из следующих эффектов спор. Властители миконидов могут обладать всеми эффектами.

Едкие споры (1 раз в день). Миконид распространяет споры в конусе размером 30 футов. Каждое существо в этом конусе должно преуспеть в спасброске Ловкости или будет получать урон кислотой 1к6 в начале каждого хода миконида. Существо может повторять спасбросок в конце своего хода, завершая действие эффекта при успехе. Сложность спасброска составляет 8 + модификатор Телосложения миконида + бонус мастерства миконида.

Заразные споры (1 раз в день). Миконид распространяет споры, образующие облако в форме сферы радиусом 10 футов, с центром на нем, и оно существует в течение 1 минуты. Любое существо из плоти и крови, находящиеся в облаке при его появлении, или входящие в его позднее, должны совершить спасбросок Телосложения. Сложность спасброска составляет 8 + модификатор Телосложения миконида + бонус мастерства миконида. При успешном спасброске существо не может быть заражено этими спорами в течение следующих 24 часов. При провале существо заражено спорами Заггтмой и, кроме всего прочего, получает случайную форму постоянного безумия (определяется броском по таблице Безумие Заггтмой в приложении D), оканчивающегося только в том случае, если существо излечивается от болезни или умирает. Будучи зараженным этой болезнью, существо не может быть заражено снова и должно повторять спасбросок каждые 24 часа, оканчивая действие болезни при успехе. При провале, над телом существа постепенно обретают контроль растущие в нем грибы, и после трех провалов спасброска существо умирает, а затем оживает споровым слугой, если оно относится к тому типу существ, которые могут быть споровыми слугами (см. раздел «Микониды» в книге *Бестиарий*).

Споры эйфории (1 раз в день). Миконид распространяет споры, образующие облако в форме сферы радиусом 20 футов, с центром на нем. Другие существа в этой области должны совершить успешный спасбросок Телосложения или будут отравлены на 1 минуту. Сложность спасброска составляет 8 + модификатор Телосложения миконида + бонус мастерства миконида. Существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая действие эффекта при успехе. Когда действие эффекта на существе закончится, оно получит один уровень истощения.

Споровые слуги

Характеристики четырех новых споровых слуг представлены ниже.

Дроу споровый слуга

Среднее растение, без мировоззрения

Класс Доспеха 15 (кольчужная рубаха)
Хиты 13 (3к8)
Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	2 (–4)	6 (–2)	1 (–5)

Иммунитет к состоянию слепота, очарование, страх, паралич
Чувства слепое зрение 30 фт. (не видит за пределами этого радиуса), пассивное Восприятие 8
Языки -
Опасность 1/8 (25 опыта)

Действия

Короткий меч. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 5 (1к6 + 2).

Дуэргар споровый слуга

Среднее растение, без мировоззрения

Класс Доспеха 16 (чешуйчатая броня, щит)
Хиты 26 (4к8 + 8)
Скорость 15 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	2 (–4)	6 (–2)	1 (–5)

Сопротивление к урону яд
Чувства слепое зрение 30 фт. (не видит за пределами этого радиуса), пассивное Восприятие 8
Иммунитет к состоянию слепота, очарование, страх, паралич
Языки -
Опасность 1/2 (100 опыта)

Действия

Боевая кирка. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 6 (1к8 + 2).

Крюкастый ужас споровый слуга

Среднее растение, без мировоззрения

Класс Доспеха 15 (природная броня)
Хиты 75 (10к10 + 10)
Скорость 20 фт., лазание 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	10 (+0)	15 (+2)	2 (–4)	6 (–2)	1 (–5)

Чувства слепое зрение 30 фт. (не видит за пределами этого радиуса), пассивное Восприятие 8
Иммунитет к состоянию слепота, очарование, страх, паралич
Языки -
Опасность 3 (700 опыта)

Действия

Мультиатака. Споровый слуга совершает две атаки крюком.

Крюк. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 11 (2к6 + 4).

Чуул споровый слуга

Большое растение, без мировоззрения

Класс Доспеха 16 (природная броня)
Хиты 93 (11к10 + 33)
Скорость 30 фт., плавание 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	2 (–4)	6 (–2)	1 (–5)

Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию слепота, очарование, страх, паралич, отравление
Чувства слепое зрение 30 фт. (не видит за пределами этого радиуса), пассивное Восприятие 8
Языки -
Опасность 4 (1,100 опыта)

Действия

Мультиатака. Споровый слуга совершает две атаки клешнями.

Клешни. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 11 (2к6+4). Цель будет схвачена (Сл высвобождения 14) в том случае, если она является существом Большого или менее размера, и при этом споровый слуга не держит двух других существ.

Троглодит

В *Бестиарии* приведены характеристики обыкновенного **троглодита**. Изредка у племени троглодитов рождается необычайно сильная и умная особь, способная плеваться кислотой, и многие троглодиты воспринимают это как благословение от Лаогзеда – их демонического бога. Такие громадные чемпионы троглодитов становятся отличными вождями.

Троглодит чемпион Лаогзеда

Средний гуманоид (троглодит), хаотично-злой

Класс Доспеха 14 (природная броня)
Хиты 59 (7к8 + 28)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	12 (+1)	18 (+4)	8 (–1)	12 (+1)	12 (+1)

Навыки Атлетика +6, Запугивание +3, Скрытность +3
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 11
Языки язык троглодитов
Опасность 3 (700 опыта)

Кожа хамелеона. У троглодита есть преимущество на проверки Ловкости (Скрытность), совершаемые для того, чтобы спрятаться.

Вонь. Любое существо, не являющееся троглодитом, насинающее ход на расстоянии пяти футов от троглодита, должно совершить успешный спасбросок Телосложения Сл 14 или будет отравлено до начала следующего хода существа. При успешном спасброске существо получает иммунитет к вони всех троглодитов на 1 час.

Чувствительность к солнечному свету. Троглодит совершает с помехой броски атаки и проверки Мудрости (Восприятие), основанные на зрении, находясь на солнечном свете.

Действия

Мультиатака. Троглодит совершает три атаки: одну укусом и две когтями или палицей.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 6 (1к4 + 4).

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 8 (1к8 + 4).

Палица. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 8 (1к8 + 4).

Кислотный поток (Перезарядка 5-6). Троглодит плюет кислотой по линии длиной 15 футов и шириной 5 футов. Каждое существо в этой линии должно совершить спасбросок Ловкости Сл 14, и получить урон кислотой 10 (3к6) при провале или половину этого урона при успехе.

Другие существа

Этот раздел содержит характеристики различных странных существ и тварей, встречающихся в этом приключении.

Растения

У Заггтмой есть несколько грибных подружек невесты и камергеров, помогающих ей подготовиться к ее свадьбе с Аромикосом. Тем временем, ее слуги микониды используют пробужденные зархвуды для охраны своих грибных рощ.

Камергер Заггтмой

Большое растение, хаотично-злой

Класс Доспеха 13 (природная броня)
Хиты 45 (6к10 + 12)
Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	7 (–2)	14 (+2)	11 (+0)	8 (–1)	12 (+1)

Сопротивление к урону дробящий, колющий
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 9
Языки язык Бездны, подземный
Опасность 2 (450 опыта)

Грибной портал. Камергер считается грибом для особенности Грибной путь подружки невесты Заггтмой.

Ядовитые споры. Каждый раз, когда камергер получает урон, он выпускает облако спор. Существа, находящиеся в пределах 5 футов от камергера, должны совершить успешный спасбросок Телосложения Сл 12 или будут отравлены на 1 минуту.

Действия

Мультиатака. Камергер совершает две атаки ударом.

Удар. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 10 (2к6 + 3).

Заразные споры (1 раз в день). Миконид распространяет споры, образующие облако в форме сферы радиусом 10 футов, с центром на нем, и оно существует в течение минуты. Любое существо из плоти и крови, находящиеся в облаке при его появлении, или входящие в его позднее, должны совершить спасбросок Телосложения Сл 12. При успешном спасброске существо не может быть заражено этими спорами в течение следующих 24 часов. При провале спасброска существо заражается болезнью «споры Заггтмой» а также получает случайную форму постоянного безумия (определяется броском по таблице Безумие Заггтмой в приложении D), оканчивающегося только в том случае, если существо излечивается от болезни или умирает. Будучи зараженным таким образом, существо не может быть заражено повторно и должно повторять спасбросок в конце каждых суток, оканчивая действие инфекции при успехе. При провале, над телом существа постепенно обретают контроль растущие в нем грибы, и после трех провалов спасброска существо умирает, а затем оживает споровым слугой, если оно относится к тому типу существ, которые могут быть споровыми слугами (см. раздел «Микониды» в книге *Бестиарий*).

Камергер Заггтмой выглядит как бесформенная двуногая масса голубой плесени с некоторым подобием лица, проглядывающегося через заросли мха. Он избивает своих врагов своими замшелыми кулаками

Подружка невесты Заггтмой

Среднее растение, хаотично-злой

Класс Доспеха 13 (природная броня)
Хиты 22 (5к8)
Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	11 (+0)	11 (+0)	14 (+2)	8 (–1)	18 (+4)

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 9
Языки понимает язык Бездны, но не может говорить
Опасность 1/8 (25 опыта)

Грибной путь. Один раз в свой ход подружка невесты может потратить 10 футов своего передвижения на то, чтобы магически войти в живой гриб или поросль грибов в пределах 5 футов от нее и выйти из другого, находящегося не более чем в 60 футах от первого, появляясь на незанятом месте в пределах 5 футов ото второго гриба или поросли грибов. Грибы или поросли грибов должны быть Большого или более размера.

Действия

Галлюциногенные споры. Подружка невесты извергает споры на существо, находящееся на расстоянии до пяти футов от нее, которое она может видеть. Цель должна совершить успешный спасбросок Телосложения Сл 10 или будет отравлена на 1 минуту. Будучи отравленной этими спорами, цель недееспособна. Цель может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая действие эффекта при успехе.

Заразные споры (1 раз в день). Миконид распространяет споры, образующие облако в форме сферы радиусом 10 футов, с центром на нем, и оно существует в течение минуты. Любое существо из плоти и крови, находящиеся в облаке при его появлении, или входящие в его позднее, должны совершить спасбросок Телосложения Сл 10. При успешном спасброске существо не может быть заражено этими спорами в течение следующих 24 часов. При провале спасброска существо заражается болезнью «споры Заггтмой» а также получает случайную форму постоянного безумия (определяется броском по таблице Безумие Заггтмой в приложении D), оканчивающегося только в том случае, если существо излечивается от болезни или умирает. Будучи зараженным таким образом, существо не может быть заражено повторно и должно повторять спасбросок в конце каждых суток, оканчивая действие инфекции при успехе. При провале, над телом существа постепенно обретают контроль растущие в нем грибы, и после трех провалов спасброска существо умирает, а затем оживает споровым слугой, если оно относится к тому типу существ, которые могут быть споровыми слугами (см. раздел «Микониды» в книге *Бестиарий*).

Подружки невесты Заггтмой – растения, по форме напоминающие гуманоидов. Их хрупкие тела покрыты скоплениями люминесцентных лишайников и гниющими, опухлыми наростами.

Пробудившийся зархвуд

Это существо – обычный гриб зархвуд (см. «Грибы Подземья» в главе 2) который обрел разум и подвижность. Пробудившийся зархвуд может быть создан прочтением заклинания пробуждение разума [awaken] на обыкновенный зархвуд. Властитель миконидов может создать одного такого путем проведения длительного ритуала.

У пробудившегося зархвуда те же характеристики, как и у **пробудившегося древа** [awakened tree] (см. приложение А книги *Бестиарий*) со следующими изменениями:

- Пробудившийся зархвуд обладает тёмное зрением радиусом в 120 футов.
- Если пробудившийся зархвуд был создан властителем миконидов, то он не может разговаривать.
- Особенность пробудившихся зархвудов Ложная внешность позволяет ему быть внешне неотличимым от обычного гриба зархвуда (вместо дерева).

Самец стидера

Средний зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 12 (природная броня)
Хиты 13 (2к8 + 4)
Скорость 30 фт., лазание 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	2 (–4)	10 (+0)	3 (–4)

Навыки Скрытность +5
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 10
Языки -
Опасность 1/4 (50 опыта)

Паучье лазание. Стидер может передвигаться по наклонным и труднопроходимым поверхностям, а также спускаться с потолка, без нужды совершать проверку характеристики.

Скачок. Стидер может потратить все свое передвижение в своем ходу на прыжок до 60 футов в вертикальном или горизонтальном направлении, но только если в данный момент его скорость составляет по крайней мере 30 футов.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 7 (1к8 +2) и цель должна совершить спасбросок Телосложения Сл 12, получая урон кислотой 4 (1к8) при провале или половину этого урона при успехе.

Липкие лапы (Перезаряжается, когда стидер не удерживает ни одного существа). *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель – существо Маленького или Крохотного размера. *Попадание:* Цель прилипает к лапе стидера и становится схваченной до тех пор, пока не освободится (Сл высвобождения 12).

Самка стидера

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 14 (природная броня)
Хиты 30 (4к10 + 8)
Скорость 30 фт., лазание 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	2 (–4)	10 (+0)	3 (–4)

Навыки Скрытность +7
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 10
Языки -
Опасность 1 (200 опыта)

Паучье лазание. Стидер может передвигаться по наклонным и труднопроходимым поверхностям, а также спускаться с потолка, без нужды совершать проверку характеристики.

Скачок. Стидер может потратить все свое передвижение в своем ходу на прыжок до 90 футов в вертикальном или горизонтальном направлении, но только если в данный момент его скорость составляет по крайней мере 30 футов.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 7 (1к8 +3) и цель должна совершить спасбросок Телосложения Сл 12, получая урон кислотой 9 (2к8) при провале или половину этого урона при успехе.

Липкие лапы (Перезаряжается, когда стидер не удерживает ни одного существа). *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель – существо Среднего или меньшего размера. *Попадание:* Цель прилипает к лапе стидера и становится схваченной до тех пор, пока не освободится (Сл высвобождения 12).

Стидеры

Дуэргары выращивают и дрессируют этих тарантулов Подземья. Самцы стидеров размером с пони и используются дуэргарами в качестве вьючных животных. Более крупные по размеру самки дрессируются и используются как верхрвые животные.

Стидеры не вьют паутину, но вместо этого выделяют из ног липкое вещество, позволяющее им лазать по стенам и потолкам без проблем, ровно как и ловить добычу.

Неигровые персонажи

В этом разделе представлены характеристики некоторых уникальных НИП, встречающихся в приключении.

Гриша

Средний гуманоид (человек дамаранец), хаотично-злой

Класс Доспеха 18 (кольчуга, щит)
Хиты 33 (6к8 + 6)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	16 (+3)

Спасброски Мдр +4, Хар +5
Навыки Убеждение +5, Религия +2
Чувства пассивное Восприятие 12
Языки общий, подземный
Опасность 2 (450 опыта)

Использование заклинаний. Гриша – заклинатель 6-го уровня. Его способность к заклинаниям основана на Мудрости (Сл спасброска от заклинаний 12, +4 к попаданию заклинательными атаками). У него заготовлены следующие заклинания клирика:

Заговоры (неограниченно): *указание [guidance], свет [light], священное пламя [sacred flame], чудотворство [thaumaturgy]*
1 уровень (4 ячейки): *лечение ран [cure wounds], божественное благоволение [divine favour], нанесение ран [inflict wounds], защита от добра [protection from good], щит веры [shield of faith]*
2 уровень (3 ячейки): *вечный огонь [continual flame], удержание личности [hold person], магическое оружие [magic weapon], духовное оружие [spiritual weapon]*
3 уровень (3 ячейки): *проклятие [bestow curse], рассеивание магии [dispel magic], духовные стражи [spirit guardians]*

Действия

Мультиатака. Гриша совершает две атаки своим *цепом +1*.

Цеп +1. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 7 (1к8 + 3).

Дроки

Маленький гуманоид (дерро), хаотично-злой

Класс Доспеха 15 (клепаная броня)
Хиты 31 (7к6 + 7)
Скорость 30 фт. (60 с *ботинками скорости [boots of speed]*)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	16 (+3)	13 (+1)	10 (+0)	5 (–3)	16 (+3)

Навыки Скрытность +5
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 7
Языки дварфийский, подземный
Опасность 2 (450 опыта)

Особенное снаряжение. Дроки носит ботинки скорости (boots of speed).

Безумие. Дроки обладает преимуществом к спасброскам против очарования и страха.

Врождённое колдовство. Способность к заклинаниям Дроки основана на Харизме (Сл спасброска от заклинаний 13). Он может читать следующие заклинания без использования материальных компонентов:

Неограниченно: малая иллюзия [minor illusion]
1/день каждое: тьма [darkness], ужас [fear], дребезги [shatter]

Сопротивление магии. Дроки обладает преимуществом к спасброскам против заклинаний и других магических эффектов.

Подлая атака (1 раз в Ход). Дроки наносит дополнительный урон 7 (2к6) попадая по цели атакой оружием, если обладает преимуществом на бросок атаки или если его цель находится в пределах 5 футов от дееспособного союзника Дроки, а Дроки не имеет помехи на бросок атаки.

Чувствительность к солнечному свету. Дроки совершает с помехой броски атаки и проверки Мудрости (Внимательность), основанные на зрении, находясь на солнечном свете.

Действия

Мультиатака. Дроки совершает две атаки своим коротким мечом.

Короткий меч. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 6 (1к6 + 3). Меч покрыт змеиным ядом, стирающимся с него после первого попадания. Цель, ставшая его жертвой, должна совершить спасбросок Телосложения Сл 11, получая урон от яда 10 (3к6) при провале или половину этого урона при успехе.

Реакции

Парирование. Дроки добавляет 3 к своему КД против одной рукопашной атаки, направленной против него. Чтобы это сделать, Дроки необходимо видеть атакующего и держать в руке оружие ближнего боя.

Йестаброд

Большой монстр, хаотично-злой

Класс Доспеха 15 (природная броня)
Хиты 75 (10к10+20)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)

Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию отравление
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 12
Языки язык Бездны, телепатия 60 фт.
Опасность 4 (1 100 опыта)

Легендарное сопротивление (1 раз в день). Если Йестаброд проваливает спасбросок, он может выбрать вместо этого успех.

Действия

Удар. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 8 (3к4 + 1) плюс урон от яда 7 (3к4).

Едкие споры (1 раз в день). Йестаброд распространяет споры в конусе размером 30 футов. Каждое существо в этом конусе должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 12 или будет получать урон кислотой 1к6 в начале каждого хода Йестаброда. Существо может повторять спасбросок в конце своего хода, завершая действие эффекта при успехе.

Заразные споры (1 раз в день). Йестаброд распространяет споры, образующие облако в форме сферы радиусом 10 футов, с центром на нем, и оно существует в течение минуты. Любое существо из плоти и крови, находящиеся в облаке при его появлении, или входящие в его позднее, должны совершить спасбросок Телосложения Сл 12. При провале спасброска существо заражается болезнью «споры Заггтмой» а также получает случайную форму постоянного безумия (определяется броском по таблице Безумие Заггтмой в приложении D), оканчивающегося только в том случае, если существо излечивается от болезни или умирает. Будучи зараженным таким образом, существо не может быть заражено повторно и должно повторять спасбросок в конце каждых суток, оканчивая действие инфекции при успехе. При провале, над телом существа постепенно обретают контроль растущие в нем грибы, и после трех провалов спасброска существо умирает, а затем оживает споровым слугой, если оно относится к тому типу существ, которые могут быть споровыми слугами (см. раздел «Микониды» в книге *Бестиарий*).

Легендарные действия

Йестаброд может совершать два легендарных действия на выбор из представленных ниже. Лишь одно легендарное действие может быть совершено единовременно, и лишь в конце хода другого существа. Йестаброд восстанавливает истраченные легендарные действия в начале своего хода.

Взрыв трупа. Кровь, внутренности и кислота выплескивается из трупа, находящегося в пределах 20 футов от Йестаброда. Существа, находящиеся на расстоянии 10 футов от трупа, должны совершить успешный спасбросок Ловкости Сл 12 или получить урон кислотой 7 (2к6).

Мерзкое поглощение. Йестаброд поглощает гниль из трупа, находящегося на расстоянии 5 футов от него, восстанавливая 1к8 + 2 хитов.

Король Пудингов

Маленький гуманоид (гном, меняющий форму), хаотично-злой

Класс Доспеха 13 (16 с доспехами мага [mage armor])
Хиты 49 (9к6 + 18)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	8 (–1)	17 (+3)

Спасброски Тел +5, Хар +6
Навыки Магия +4, Восприятие +2, Скрытность +6, Выживание +2
Сопротивление к урону кислота, яд
Иммунитет к состоянию отравление
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12
Языки язык Бездны, гномский, терран, подземный
Опасность 4 (1 100 опыта)

Каменный Камуфляж. Король Пудингов обладает преимуществом к проверкам Ловкости (Скрытность), совершаемым, чтобы спрятаться на каменистой местности.

Гномья хитрость. Король Пудингов обладает преимуществом к спасброскам Интеллекта, Мудрости, Харизмы против магии.

Врождённое колдовство. Характеристикой врожденного колдовства Короля Пудингов является Интеллект (сложность спасброска 12). Он имеет врожденную способность к прочтению следующих заклинаний без нужды в материальных компонентах:

Неограниченно: *необнаружение [nondetection]* (только на себя)
1/ день каждое: *слепота/глухота [blindness/deafness], размытие [blur], маскировка [disguise self]*

Безумие. Король Пудингов обладает преимуществом к спасброскам против очарования и страха.

Использование заклинаний. Король Пудингов – заклинатель 6-го уровня. Его способность к заклинаниям основана на Харизме (Сл спасброска от заклинаний 14, +6 к попаданию заклинательными атаками). Король Пудингов знает следующие заклинания колдуна:

Заговоры (неограниченно): *брызги кислоты [acid splash], свет [light], рука мага [mage hand], ядовитые брызги [poison spray], фокусы [prestidigitation]*
1 уровень (4 ячейки) *псевдожизнь [false life], доспехи мага [mage armor], луч болезни [ray of sickness], щит [shield]*
2 уровень (3 ячейки): *корона безумия [crown of madness], туманный шаг [misty step]*
3 уровень (3 ячейки): *газообразная форма [gaseous form], зловонное облако [stinking cloud]*
4 уровень (3 ячейки): *усыхание [blight], смятение [confusion]*
5 уровень (1 ячейка): *облако смерти [cloudkill]*

Действия

Боевая кирка. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 4 (1к8).

Изменение формы. Король Пудингов магическим образом превращается в слизь или принимает обратно свою истинную форму. Он также возвращается в свою истинную форму, если умирает. Любое снаряжение, которое он носит с собой или на себе, поглощается новой формой. В форме слизи Король Пудингов сохраняет свое мировоззрение, хиты, Кости хитов, а также показатели Интеллекта, Мудрости и Харизмы, ровно как и способность выполнять данное действие. Остальные его характеристики и способности заменяются теми, которыми обладает новая форма.

Создание зеленой слизи (Перезарядка после продолжительного отдыха). Король Пудингов создает пятно зеленой слизи (см. «Опасности Подземелья» в главе 5 книги *Руководство Мастера*). Слизь появляется на стене, потолке или полу в пределах 30 футов от Короля Пудингов.

Наррак

Маленький гуманоид (дерро), хаотично-злой

Класс Доспеха 12 (15 с *доспехами мага*)
Хиты 40 (9к6 + 9)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9 (–1)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	5 (–3)	16 (+3)

Спасброски Лов +4, Хар +5
Навыки Магия +4, Скрытность +4
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 7
Языки дварфийский, подземный
Опасность 2 (450 опыта)

Безумие. Наррак обладает преимуществом к спасброскам против очарования и страха.

Сопротивление магии. Наррак обладает преимуществом к спасброскам против заклинаний и других магических эффектов.

Использование заклинаний. Наррак – заклинатель 5-го уровня. Его способность к заклинаниям основана на Харизме (Сл спасброска от заклинаний 13, +5 к попаданию заклинательными атаками). У Наррака две ячейки заклинаний, которые восстанавливаются после совершения им короткого или продолжительного отдыха, и он знает следующие заклинания чернокнижника:

Заговоры (неограниченно): *мистический заряд [eldritch blast], друзья [friends], ядовитые брызги [poison spray]*
1 уровень *доспех Агатиса [armor of Agathys], очарование личности [charm person], сглаз [hex]*
2 уровень: *удержание личности [hold person], луч слабости [ray of enfeeblement], паук [spider climb]*

Чувствительность к солнечному свету. Наррак совершает с помехой броски атаки и проверки Мудрости (Восприятие), основанные на зрении, находясь на солнечном свете.

Действия

Доспехи Теней (Перезарядка после короткого или продолжительного отдыха). Наррак читает на себя заклинание *доспехи мага [mage armor].*

Короткий меч. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 5 (1к6 + 2).

Единство с Тенями. Пребывая в тусклом освещении или тьме, Наррак может становиться невидимым. Он остается таковым до тех пор, пока не совершит движение, действие или реакцию.

Король Пудингов (Альтернативный)

Маленький гуманоид (гном, перевёртыш), хаотично-злой

Класс Доспеха 13 (16 с доспехами мага [mage armor])
Хиты 66 (12к6 + 24)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	8 (–1)	18 (+4)

Спасброски Тел +5, Хар +7
Навыки Магия +4, Восприятие +2, Скрытность +6, Выживание +2
Сопротивление к урону кислота, яд, холод
Иммунитет к состоянию отравление
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12
Языки язык Бездны, гномский, терран, подземный
Опасность 4 (1 100 опыта)

Каменный Камуфляж. Король Пудингов обладает преимуществом к проверкам Ловкости (Скрытность), совершаемым, чтобы спрятаться на каменистой местности.

Гномья хитрость. Король Пудингов обладает преимуществом к спасброскам Интеллекта, Мудрости, Харизмы против магии.

Врождённое колдовство. Характеристикой врожденного колдовства Короля Пудингов является Интеллект (сложность спасброска 12). Он имеет врожденную способность к прочтению следующих заклинаний без нужды в материальных компонентах:

Неограниченно: *необнаружение [nondetection]* (только на себя)
1/ день каждое: *слепота/глухота [blindness/deafness], размытие [blur], маскировка [disguise self]*

Безумие. Король Пудингов обладает преимуществом к спасброскам против очарования и страха.

Использование заклинаний. Король Пудингов – заклинатель 6-го уровня. Его способность к заклинаниям основана на Харизме (Сл спасброска от заклинаний 14, +6 к попаданию заклинательными атаками). Король Пудингов знает следующие заклинания колдуна:

Заговоры (неограниченно): *брызги кислоты [acid splash], свет [light], рука мага [mage hand], ядовитые брызги [poison spray], фокусы [prestidigitation]*
1 уровень (4 ячейки) *псевдожизнь [false life], доспехи мага [mage armor], луч болезни [ray of sickness], щит [shield]*
2 уровень (3 ячейки): *корона безумия [crown of madness], туманный шаг [misty step]*
3 уровень (3 ячейки): *газообразная форма [gaseous form], зловонное облако [stinking cloud]*
4 уровень (3 ячейки): *усыхание [blight], смятение [confusion]*
5 уровень (2 ячейки): *облако смерти [cloudkill]*
6 уровень (1 ячейка): *распад [desintegrate]*

Действия

Боевая кирка. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 4 (1к8).

Изменение формы. Король Пудингов магическим образом превращается в слизь или принимает обратно свою истинную форму. Он также возвращается в свою истинную форму, если умирает.

Легендарные действия

Король Пудингов может совершать 3 легендарных действия, выбирая из указанных ниже вариантов. Лишь одно легендарное действие может быть совершено за раз, и только в конце хода другого существа. Король Пудингов восстанавливает истраченные действия в начале своего хода.

Скользкая поверхность. С прикосновением вся местность в пределах 40 футов Короля Пудинга становится труднопроходимой, слизь заполняет поверхность пола и остаётся до начала следующего хода Короля Пудингов.
Заговор (стоит 2 действия). Король Пудингов сотворяет заговор.
Призыв зелёной слизи. Король Пудингов призывает пятно зелёной слизи (см. «Опасности подземелья» в *Руководстве Мастера*), которая падает с потолка на существо, которое он может видеть в соём тронном зале.

Приложение D: Лорды Демонов

Этот раздел содержит параметры лордов демонов, играющих роль в этой истории. Берегись, читатель! Они грозные противники.

Бафомет

Цивилизация есть слабость, а дикость – сила. Таково кредо Бафомета, Рогатого Короля и Принца Зверей [Baphomet, the Horned King and the Prince of the Beasts]. Он правит минотаврами и прочими существами, в чьих сердцах живет свирепость. Ему поклоняются те, кто желает вырваться из оков цивилизации и высвободить своё звериное начало, ибо Бафомет предрекает мир без ограничений, где существа воплощают в жизнь свои самые дикие желания.

Культы, поклоняющиеся Бафомету, используют лабиринты и сложные узлы в качестве своим эмблем, а также создают для себя секретные убежища наподобие лабиринтов, которые любит их владыка. Испачканные кровью короны и железное либо медное оружие украшают их нечестивые алтари.

Со временем, культисты Бафомета начинают ощущать его влияние. Их глаза наливаются кровью, волосы грубеют и становится толще. Иногда из лба пробиваются маленькие рога. В определённый момент, преданный культист может полностью превратиться в минотавра, что считается величайшим даром Принца Зверей.

Бафомет выглядит как огромный минотавр с черной шерстью. Он обладает ростом в 20 футов (чуть больше 6 метров) и шестью железными рогами. Его красные глаза пылают инфернальным светом. Несмотря на животную жажду крови, которой наполнен Бафомет, он обладает безжалостным и хитрым умом, устремлённым к разрушению цивилизации.

Бафомет вооружен гигантской глефой, что зовётся Сердцеруб [Heartcleaver]. Иногда он отбрасывает это смертоносное оружие в сторону, чтобы насадить врагов на свои рога, втоптать их в землю и разорвать их плоть своими зубами, словно животное.

Логово Бафомета

Логово Бафомета – это его дворец, Ликтион [Lyktion], что расположен на слое Бездны, известным под названием Бесконечный лабиринт [Endless labyrinth]. Спрятанный посреди извивающихся путей лабиринта, занимающего целый план, Ликтион поддерживается в безукоризненном порядке и окружен рвом, созданным на манер трёхмерного лабиринта. Сам дворец – громадное строение, внутреннее устройство которого так же запутанно, как план, на котором он расположен. Дворец населен минотаврами, гористро и квазитами.

Действия в логове

По очереди инициативы 20 (при равной инициативе персонаж совершает действие прежде действия логова), Бафомет может совершить действие в логове, чтобы создать один из следующих магических эффектов; он не может использовать один и тот же эффект два раунда подряд:

- Бафомет запечатывает один дверной проем или любой другой проход в логове. Проход должен быть незанятым. Он заполняется цельным камнем на одну минуту, либо до тех пор, пока Бафомет не создаст этот эффект снова.
- Бафомет выбирает помещение на территории логова, не превышающее ни в одном из габаритов 100 футов. В следующий счет инициативы 20 гравитация в этой комнате меняется на противоположную. Когда это случается, любые существа и предметы в помещении падают в направлении новой гравитации, если только у них нет способов остаться в воздухе. Бафомет может игнорировать изменение гравитации, если он в помещении, но он любит использовать это действие для того, чтобы, прыгая на потолок, атаковать цели, которые находились высоко под потолком.
- Бафомет читает заклинание таинственный мираж [mirage arcane], которое воздействует на помещение, не превышающее ни в одном из габаритов 100 футов. Действие эффекта заканчивается в следующую очередь инициативы 20.

Бафомет

Региональные эффекты

Местность вокруг логова Бафомета окутана его магией, что создаёт один или больше следующих эффектов:

- Растительность в пределах мили от логова начинает расти густо и создает небольшие лабиринты со стенами из деревьев, кустов и прочей флоры.
- Звери в пределах мили от логова напуганы и растеряны, словно они постоянно под угрозой того, что за ними охотятся. Они могут атаковать или впасть в панику, даже если поблизости нет видимой угрозы.
- Если гуманоид проводит час в пределах одной мили от логова, он должен преуспеть в спасброске Мудрости Сл 18 или поддаться безумию, суть которого определяется по таблице Безумие Бафомета. Существо, преуспевшее в спасброске, не может попасть под действие этого регионального эффекта вновь в течение 24 часов.

Если Бафомет умирает, эти эффекты прекращаются в течение 1к10 дней.

Безумие Бафомета

Если существо сходит с ума в логове Бафомета или в поле зрения лорда демонов, совершите бросок по таблице Безумие Бафомета, чтобы определить природу безумия, которое становится слабостью персонажа и действует, пока не будет излечено. Больше информации о безумии ищите в *Руководстве Мастера*.

Безумие Бафомета

к100	Слабость (длится пока не будет вылечена)
01-20	«Моя злость поглощает меня. Со мной невозможно договориться, когда я в ярости»
21-40	«Я опускаюсь до звериного поведения, выглядя скорее диким животным, нежели разумным существом»
41-60	«Весь мир – это мои охотничьи угодья. Все остальные – моя добыча»
61-80	«Я легко поддаюсь ненависти, которая вскоре взрывается вспышкой ярости»
81-100	«Я не считаю тех, кто выступает против меня, равными себе. Для меня они просто звери, созданные быть жертвами.»

Бафомет

Огромный изверг (демон), хаотично-злой

Класс Доспеха 22 (природная броня)
Хиты 333 (23к12 + 184)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
30 (+10)	14 (+2)	26 (+8)	18 (+4)	24 (+7)	16 (+3)

Спасброски Лов +9, Тел +15, Мдр +14
Навыки Запугивание +17, Восприятие +14
Сопротивление к урону холод, огонь, молния
Иммунитет к урону яд; дробящий, колющий и рубящий емагический урон
Иммунитет к состоянию очарование, истощение, страх, отравление
Чувства истинное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 24
Языки все, телепатия 120 фт.
Опасность 23 (50 000 опыта)

Атака с разбега. Если Бафомет перемещается по крайней мере 10 футов по прямой линии к цели, а затем попадает по ней своей атакой рогами в этот же ход, цель получает дополнительно 22 (4к10) колющего урона. Если цель является существом, она должна совершить успешный спасбросок Силы Сл 25 или будет отброшена на расстояние до 10 футов и упадет ничком.

Врождённое колдовство. Способность к заклинаниям Бафомета основана на Харизме (Сл спасброска от заклинаний 18). Он может читать следующие заклинания без использования материальных компонентов:

Неограниченно: *обнаружение магии [detect magic]*
3/день каждое: *рассеивание магии [dispel magic], подчинение зверя [dominate beast], метка охотника [hunter's mark], лабиринт [maze], каменная стена [wall of stone]*
1/день каждое: *телепортация [teleport]*

Запоминание лабиринта. Бафомет способен в идеале запоминать любой путь, пройденный им, и обладает иммунитетом к заклинанию лабиринт [maze].

Легендарное сопротивление (3/день). Если Бафомет проваливает спасбросок, вместо этого он может выбрать успех.

Сопротивление магии. Бафомет обладает преимуществом к спасброскам против заклинаний и других магических эффектов.

Магическое оружие. Атаки Бафомета оружием являются магическими.

Безрассудство. В начале своего хода Бафомет может совершить рукопашную атаку оружием с преимуществом, однако броски атаки против него, также будут совершаться с преимуществом до начала его следующего хода.

Действия

Мультиатака. Бафомет совершает три атаки: одну Сердцерубом, одну укусом, и одну рогами.

Сердцеруб. *Рукопашная атака оружием:* +17 к попаданию, досягаемость 15 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 24 (4к6 + 10).

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +17 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 21 (2к10 + 10).

Рога. *Рукопашная атака оружием:* +17 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 21 (2к10 + 10).

Ужасающее присутствие. Каждое существо на выбор Бафомета, находящееся на расстоянии 120 футов от него, и знающее о его присутствии, должно совершить успешный спасбросок Мудрости Сл 18 или станет испуганным на 1 минуту. Напуганное существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, завершая действие эффекта в случае успеха. Такие повторные спасброски совершаются с помехой, если Бафомет находится в поле зрения существа.

Если существо совершает один из этих спасбросков успешно или если действие эффекта завершается на нем, существо приобретает иммунитет к способности Бафомета Ужасающее присутствие на следующие 24 часа.

Легендарные действия

Бафомет может совершать 3 легендарных действия, выбирая из указанных ниже вариантов. Лишь одно легендарное действие может быть совершено за раз, и только в конце хода другого существа. Бафомет восстанавливает истраченные действия в начале своего хода.

Атака Сердцерубом. Бафомет совершает рукопашную атаку Сердцерубом.
Атака с разбега (стоит 2-х действий). Бафомет перемещается со своей скоростью, а затем совершает атаку рогами.

Граз'зт

Внешность Темного Принца [Graz'zt, the Dark Prince] говорит о том, что не все красивое можно назвать хорошим. Девятифутовый Граз'зт – это идеальное воплощение необузданного вожделения, и каждый сантиметр его тела, каждый взгляд его горящих глаз обещают наслаждение и боль. В его красоте наблюдаются легкие черты «неправильности», от жестоких черт до шестипалых рук и ног. Граз'зт способен по желанию принимать личину любого гуманоида, если она нравится ему или тем, кто на него смотрит, каждая из этих форм по-своему соблазнительна.

Граз'зт предпочитает быть окруженным лучшими благами и привлекательнейшими слугами, и украшает себя шелками и кожами поразительного и пугающего качества. Его логово и логова его прислужников – это дворцы удовольствий, в которых нет запретов, кроме доброты и умеренности.

Для Темного Принца Удовольствия единственный грех – это ограничения, и он всегда забирает то, что хочет. Культы, посвященные ему, являются тайными сообществами, члены которых потакают любым своим желаниям, и часто развращают других через шантаж, манипуляцию и играя на зависимостях. Они часто носят алебастровые маски с выражениями экстаза на них, и надевают вызывающие наряды и украшения на свои сходки.

Несмотря на то, что Граз'зт предпочитает очарование и манипуляцию, он способен на ужасающую жестокость, если его спровоцировать.

Он сражается двуручным мечом Ангдрельвом, Волной Скорби, – волнистым обоюдоострым клинком, извергающим кислоту по его приказу.

Логово Граз'зта

Главное логово Граз'зта – его Серебряный Дворец [Argent Palace] – грандиозное строение в городе Зелатаре [Zelatar], расположенном в домене Бездны Аззатаре [Azzatar]. Сводящее с ума влияние Граз'зта волнами выплескивается из него, искажая реальность в его окрестностях. Граз'зт способен исказить своим безумием конкретную область, затратив на это некоторое количество времени. Логово Граз'зта представляет собой притон роскоши и гедонизма. Оно наполнено нарядами и украшениями столь декадентскими, что даже богатейшие смертные покраснели бы от вида этого изобилия. В логове Граз'зта его последователи, рабы и подданные вынуждены утолять жажду зрелищ и удовольствий Граз'зта.

Действия в логове

По очереди инициативы 20 (при равной инициативе персонаж совершает действие прежде действия логова), Граз'зт может совершить действие в логове, чтобы создать один из следующих эффектов; он не может использовать один и тот же эффект два раунда подряд:

- Граз'зт читает заклинание приказ [command] на каждое существо в логове по его выбору. Ему не обязательно видеть каждого, но ему необходимо знать о том, что конкретное существо находится в его логове, чтобы сделать его целью заклинания. Он дает один и тот же приказ всем целям.
- Гладкие поверхности в логове становятся зеркальными. До тех пор, пока не будет использовано другое действие в логове, существа, находящиеся в логове, будут испытывать помеху на проверки Ловкости (Скрытность) при попытках спрятаться.

Граз'зт

Региональные эффекты

Область, в которой расположено логово Граз'зта, искажается его магией, и на этой территории имеет место один или более из следующих эффектов:

- Каменные или металлические плоские поверхности, расположенные на расстоянии до 1 мили от логова, становятся крайне отражающими, как если бы были отполированы до блеска. Эти поверхности сверхъестественно зеркальны.
- Дикие звери в пределах 6 миль от логова часто конфликтуют и сцепляются друг с другом, и их поведение соответствует брачному сезону.
- Если гуманоид проводит по крайней мере 1 час на расстоянии 1 мили от логова, то это существо должно совершить успешный спасбросок Мудрости Сл 23 или станет жертвой безумия, определяемого по таблице Безумие Граз'зта. Существо, совершившее успешный спасбросок, не может стать жертвой этого регионального эффекта в течение следующих 24 часов.

Если Граз'зт умирает, эти эффекты прекращаются в течение 1к10 дней.

Безумие Граз'зта

Если существо становится безумным в логове Граз'зта или в поле зрения лорда демонов, совершите бросок по таблице Безумие Граз'зта, чтобы определить природу безумия, которое будет слабостью персонажа и будет действовать до тех пор, пока не будет излечено. Больше информации о безумии ищите в *Руководстве Мастера*.

Безумие Граз'зта

к100	Слабость (длится пока не будет вылечена)
01-20	«В мире нет ничего важнее меня и моих желаний»
21-40	«Те, кто не исполняют моих приказаний в точности так, как я сказал, не заслуживают жить.»
41-60	«Я – твой путь к спасению. Каждый, кто утверждает иначе, пытается тебя обмануть.»
61-80	«Я не успокоюсь, пока не завладею кем-нибудь другим, и эта цель для меня гораздо важнее, чем моя собственная жизнь или чужие жизни.»
81-90	«Мое удовольствие – это дело первостепенной важности. Все остальное, включая общественное приличие, не имеет никакого значения.»
91-00	«Все, что доставляет мне радость, должно быть совершено незамедлительно. Нет смысла откладывать все приятное.»

Граз'зт

Большой изверг (демон), хаотично-злой

Класс Доспеха 20 (природная броня)
Хиты 378 (36к10 + 180)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
22 (+6)	15 (+2)	21 (+5)	23 (+6)	21 (+5)	26 (+8)

Спасброски Лов +9, Тел +12, Мдр +12
Навыки Блеф +15, Проницательность +12, Восприятие +12, Убеждение +15
Сопротивление к урону холод, огонь, молния
Иммунитет к урону яд; дробящий, колющий и рубящий немагический урон
Иммунитет к состоянию очарование, истощение, страх, отравление
Чувства истинное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 22
Языки все, телепатия 120 фт.
Опасность 24 (62 000 опыта)

Меняющий форму. Граз'зт может потратить действие для того, чтобы принять форму существа, похожего на гуманоида Среднего размера, или же для того, чтобы вернуться обратно в свою истинную форму. За исключением размера, он сохраняет все свои характеристики в любой форме. Любое снаряжение, которое он носит на себе или с собой, не трансформируется.

Врождённое колдовство. Способность к заклинаниям Граз'зта основана на Харизме (Сл спасброска от заклинаний 23). Он может читать следующие заклинания без использования материальных компонентов:

Неограниченно: *очарование личности [charm person], корона безумия [crown of madness], обнаружение магии [detect magic], рассеивание магии [dispel magic], диссонирующий шепот [dissonant whispers]*
3/день каждое: *контрзаклинание [counterspell], тьма [darkness], подчинение личности [dominate person], убежище [sanctuary], телекинез [telekinesis], телепортация [teleport]*
1/день каждое: *подчинение монстра [dominate monster], высшая невидимость [greater invisibility]*

Легендарное сопротивление (3/день). Если Граз'зт проваливает спасбросок, вместо этого он может выбрать успех.

Сопротивление магии. Граз'зт обладает преимуществом к спасброскам против заклинаний и других магических эффектов.

Магическое оружие. Атаки Граз'зта оружием являются магическими.

Действия

Мультиатака. Граз'зт дважды атакует Волной Скорби.

Волна Скорби (Двуручный меч). *Рукопашная атака оружием:* +13 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 20 (4к6 + 6) плюс урон кислотой 14 (4к6).

Телепортация. Граз'зт магически телепортируется со всем снаряжением, которое он носит на себе или с собой, на расстояние до 120 футов в незанятое место, которое он может видеть.

Легендарные действия

Граз'зт может совершить 3 легендарных действия на выбор из перечисленных ниже вариантов. Лишь одно легендарное действие может быть совершено за один раз, и только в конце хода другого существа. Граз'зт восстанавливает истраченные действия в начале своего хода.

Атака. Граз'зт один раз атакует Волной Скорби.
Танцуй, моя куколка! Одно существо, очарованное Граз'зтом, которое он может видеть, должно использовать свою реакцию на то, чтобы переместиться на свою скорость туда, куда укажет Граз'зт.
Посеять раздор. Граз'зт читает заклинание корона безумия [crown of madness] или диссонирующий шепот [dissonant whispers]
Телепортация. Граз'зт использует свое действие Телепортация.

Демогоргон

Принц Демонов, Шипящая Тварь и Владыка Спиральных Глубин [Demogorgon, the Sibiliant Beast, and Master of the Spiraling Depths]. Демогоргон – это воплощение хаоса, безумия и разрушения, жаждущее извратить всё хорошее и подорвать порядок мультивселенной и увидеть, как все сущее в агонии скатится в бесконечные глубины Бездны.

Лорд демонов представляет собой совокупность различных форм: нижняя часть тела напоминает когтистые ноги рептилии, лапы перепончатые, из плеч обезьяньего туловища растут щупальца с присосками, а две отвратительные обезьяньи головы, которых зовут Аамеул и Хетрадия [Aameul and Hathradian], одинаково безумны. Их взгляд приносит безумие и смятение всем, кто с ним встретится.

Таким же образом, спиральная Y – символ культа Демогоргона – может довести до безумия тех, кто будет разглядывать ее слишком долго. Все последователи Принца Демонов рано или поздно сходят с ума.

Логово Демогоргона

Демогоргон устроил себе логово в дворце под названием Пучина [Abysm], расположенном на слое Бездны, известном как Зияющая Пасть [Gaping Maw]. Логово Демогоргона – это обитель безумия и двойственности; та часть дворца, что находится над водой, представляет собой две похожие на змей башни, каждую из которых венчает по минарету в виде черепа. В нем головы Демогоргона изучают тайны магии, размышляя о том, как быстрее уничтожить своих врагов. Большая часть дворца находится глубоко под водой, в холодных и темных пещерах.

Действия в логове

По очереди инициативы 20 (при равной инициативе персонаж совершает действие прежде действия логова), Демогоргон может совершить действие в логове, чтобы создать один из следующих эффектов; он не может использовать один и тот же эффект два раунда подряд:

Демогоргон

Огромный изверг (демон), хаотично-злой

Класс Доспеха 22 (природная броня)
Хиты 496 (34к12 + 272)
Скорость 50 фт., плавание 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
29 (+9)	14 (+2)	26 (+8)	20 (+5)	17 (+3)	25 (+7)

Спасброски Лов +10, Тел +16, Мдр +11, Хар +15
Навыки Проницательность +11, Восприятие +19
Сопротивление к урону холод, огонь, молния
Иммунитет к урону яд; дробящий, колющий и рубящий немагический урон
Иммунитет к состоянию очарование, истощение, страх, отравление
Чувства истинное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 24
Языки все, телепатия 120 фт.
Опасность 26 (90 000 опыт)

Врождённое колдовство. Способность к заклинаниям Демогоргона основана на Харизме (Сл спасброска от заклинаний 23). Демогоргон может читать следующие заклинания без использования материальных компонентов:

Неограниченно: *обнаружение магии [detect magic], образ [major image]*
3/день каждое: *рассеивание магии [dispel magic], ужас [fear], телекинез [telekinesis]*
1/день каждое: *слабоумие [feeblemind], проекция [project image]*

Легендарное сопротивление (3/день). Если Демогоргон проваливает спасбросок, вместо этого он может выбрать успех.

Сопротивление магии. Демогоргон обладает преимуществом к спасброскам против заклинаний и других магических эффектов.

Магическое оружие. Атаки Демогоргона оружием являются магическими.

Две головы. Демогоргон обладает преимуществом к спасброскам против слепоты, глухоты, оглушения и потери сознания.

Действия

Мультиатака. Демогоргон совершает две атаки щупальцами.

Щупальце. *Рукопашная атака оружием:* +17 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 35 (4к12 + 9). Если цель является существом, оно должно совершить успешный спасбросок Телосложения Сл 23 или его максимум хитов будет уменьшен на значение, равное полученному урону. Это уменьшение заканчивается после совершения целью продолжительного отдыха. Цель умирает если ее максимум хитпоинтов сокращается до 0.

Взор. Демогоргон обращает магический взор на одно существо, которое он может видеть, и находящееся в пределах 120 футов от него. Это существо должно совершить спасбросок Мудрости Сл 23. Кроме тех случаев, в которых цель является недееспособной, она может избежать взгляда и автоматически преуспеть в спасброске. Если цель делает так, то она не сможет видеть Демогоргона до начала своего следующего хода. Если цель решит посмотреть на Демогоргона в момент совершения этого действия, она немедленно совершает спасбросок.

Если цель проваливает спасбросок, то на нее воздействует один из эффектов, выбранных Демогоргоном или случайно:

1. **Зачаровывающий взор.** Цель оглушена до начала следующего хода Демогоргона или до того момента, когда Демогоргон не пропадет из ее зоны видимости.
2. **Гипнотический взор.** Цель очарована Демогоргоном до начала следующего хода Демогоргона. Демогоргон решает, как цель будет использовать свои действия, реакции и передвижение. Демогоргон не сможет использовать легендарное действие Сводящий с ума взор до начала своего следующего хода по причине того, что Гипнотический взор требует фокусировки обоих голов на цели.
3. **Взор безумия.** На цель воздействует эффект заклинания смятение [confusion] без совершения спасброска. Действие эффекта прекращается в начале следующего хода Демогоргона. Демогоргону не требуется концентрироваться на этом заклинании.

Легендарные действия

Демогоргон может совершить 2 легендарных действия на выбор из перечисленных ниже вариантов. Лишь одно легендарное действие может быть совершено за раз, и только в конце хода другого существа. Демогоргон восстанавливает истраченные действия в начале своего хода.

Хвост. Рукопашная атака оружием: +17 к попаданию, досягаемость 15 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 31 (4к10 + 9) плюс некротический урон 22 (4к10).
Сводящий с ума взор. Демогоргон использует свое действие Взор и должен выбрать из двух эффектов: Гипнотический взор или Взор безумия.

Демогоргон

- Демогоргон создает своего иллюзорного двойника, появляющегося в занимаемом им пространстве и исчезающего в момент следующей очереди инициативы 20. В свой ход Демогоргон может перемещать иллюзорного двойника на расстояние, равное его скорости ходьбы (действия не требуется). Когда существо или предмет впервые физически взаимодействует с Демогоргоном (к примеру, атакует его), с шансом 50% этим окажется иллюзорный двойник, а не сам Демогоргон, и в этом случае иллюзия исчезнет.
- Демогоргон читает заклинание тьма [darkness] самого низкого круга четыре раза, выбирая целью различные зоны. Демогоргону не нужно концентрироваться на заклинаниях, а их действие завершается на следующей очереди инициативы 20.

Региональные эффекты

Область, в которой расположено логово Демогоргона пронизана его магией, создающей в ней один или более из следующих эффектов:

- Зона в пределах 6 миль вокруг логова кишит ящерицами, ядовитыми змеями и другими ядовитыми зверями.
- Звери в пределах 1 мили от логова, даже самые мирные их виды, жестокие и обезумевшие.
- Если гуманоид проводит по крайней мере 1 час на расстоянии 1 мили от логова, то это существо должно совершить успешный спасбросок Мудрости Сл 23 или станет жертвой безумия, определяемого по таблице Безумие Демогоргона. Существо, совершившее успешный спасбросок, не может стать жертвой этого регионального эффекта в течение следующих 24 часов.

Если Демогоргон умирает, эти эффекты прекращаются в течение 1к10 дней.

Безумие Демогоргона

Если существо становится безумным в логове Демогоргона или в поле зрения лорда демонов, совершите бросок по таблице Безумие Демогоргона, чтобы определить природу безумия, которое будет слабостью персонажа и будет действовать до тех пор, пока не будет излечено. Больше информации о безумии ищите в *Руководстве Мастера*.

Безумие Демогоргона

к100	Слабость (длится пока не будет вылечена)
01-20	«Кто-то собирается убить меня. Я должен напасть первым, чтобы остановить их!»
21-40	«Есть лишь одно решение для моих проблем: убить их всех!»
41-60	«В моей голове более одного разума.»
61-80	«Если ты не согласен со мной, я заставлю тебя согласиться силой.»
81-00	«Я не могу позволить кому-либо касаться того, что принадлежит мне. Они могут попытаться украсть это у меня!»

Джуиблекс

В древних гримуарах его называют Безликим Лордом и Слизевым Голодом [Juiblex, the Faceless Lord and Oozing Hunger]. Джуиблекс – лорд демонов, властвующий над слизью, всепожирающее существо, которое не заботят цели и планы других демонов. Он существует лишь для того, чтобы поглощать, переваривая и обращая живую материю в себе подобных.

Истинный ужас, Джуиблекс – это пузырящаяся слизевая масса, смесь черных и зеленых цветов, с красными глазами, плавающими по его телу. Он может достигать таких размеров, что становится похожим на двадцатифутовый холм, выбрасывающий из себя ложноножки, которыми хватает своих жертв и погружает их в свое тело. Те, кто был поглощен Джуиблексом, полностью уничтожаются.

Джуиблекс

Лишь истинные безумцы служат Джуиблексу и тянутся к его слизевым существам. Те, кто жертвуют себя этому лорду демонов, поглощаются им, после чего превращаются в смутно напоминающую гуманоидов живую слизь. Тела этих существ, некогда состоящих из плоти и крови, становятся частью физического тела Джуиблекса, в то время как лорд демонов медленно переваривает и смакует их души.

Логово Джуиблекса

Главное логово Джуиблекса известно под названием Яма Слизи [Slime Pits] – земли, которые Джуиблекс делит с Заггтмой. Этот слой Бездны, также известный как Шедакла [Shedaklah], представляет собой пузырящееся мерзкое болото слизи и зловонных отходов. Его ландшафт покрывает едкая неразумная слизь, странные органические формы всплывают из океанов плесени и гнили по приказу Джуиблекса.

Действия в логове

По очереди инициативы 20 (при равной инициативе персонаж совершает действие прежде действия логова), Джуиблекс может совершить действие в логове, чтобы создать один из следующих эффектов; он не может использовать один и тот же эффект два раунда подряд:

- Джуиблекс покрывает слизью квадратную область на полу, которую он может видеть, находясь на территории своего логова. Сторона квадрата может достигать величины до 10 футов. Слизь исчезает спустя 1 час или будучи сожженной огнем. Когда слизь появляется, каждое существо, находящееся в ее области, должно совершить успешный спасбросок Силы Сл 21 или станет удерживаемым. Когда существо входит в зону в первый раз за свой ход или заканчивает свой ход в ней, существу необходимо совершить этот же спасбросок. Удерживаемое существо прилипает на все время существования зоны слизи или пока не вырвется. Удерживаемое существо или другое существо, способное до него дотянуться, может потратить действие для того, чтобы освободить себя или другое существо, совершив успешную проверку Силы Сл 21. Если слизь охватывает огонь, она сгорает спустя 1 раунд. Любое существо, начинающее ход в горящей слизи, получает огненный урон 22 (4к10).
- Джуиблекс покрывает слизью квадратную область на полу, которую он может видеть, находясь на территории своего логова. Сторона квадрата может достигать величины до 10 футов. Слизь исчезает спустя 1 час или будучи сожженной огнем. Когда слизь появляется, каждое существо, находящееся в ее области, должно совершить успешный спасбросок Ловкости Сл 21 или упадет ничком и проскользит 10 футов в случайном направлении, определяемом броском к8. Когда существо входит в зону в первый раз за свой ход или заканчивает свой ход в ней, существу необходимо совершить этот же спасбросок. Если слизь охватывает огонь, она сгорает спустя 1 раунд. Любое существо, начинающее ход в горящей слизи, получает огненный урон 22 (4к10).
- Зеленая слизь (см. *Руководство Мастера*) появляется в точке на потолке, выбранной Джуиблексом в его логове. Слизь уничтожается спустя 1 час.

Региональные эффекты

Область, в которой расположено логово Джуиблекса, пронизана его магией, создающей в ней один или более из следующих эффектов:

- Небольшие источники воды, такие как пруды и колодцы, находящиеся на расстоянии до 1 мили от логова чрезвычайно кислотные и разъедают любой объект, который к ним притрагивается.
- Поверхности, расположенные в пределах 6 иль от логова, часто бывают покрытыми тонкой и гладкой пленкой слизи, прилипающей ко всему, к чему притронется.
- Если гуманоид проводит по крайней мере 1 час на расстоянии 1 мили от логова, то это существо должно совершить успешный спасбросок Мудрости Сл 18 или станет жертвой безумия, определяемого по таблице Безумие Джуиблекса. Существо, совершившее успешный спасбросок, не может стать жертвой этого регионального эффекта в течение следующих 24 часов.

Если Джуиблекс умирает, эти эффекты прекращаются в течение 1к10 дней.

Безумие Джуиблекса

Если существо становится безумным в логове Джуиблекса или в поле зрения лорда демонов, совершите бросок по таблице Безумие Джуиблекса, чтобы определить природу безумия, которое будет слабостью персонажа и будет действовать до тех пор, пока не будет излечено. Больше информации о безумии ищите в *Руководстве Мастера*.

Безумие Джуиблекса

к100	Слабость (длится пока не будет вылечена)
01-20	«Я должен поглотить все, что смогу!»
21-40	«Я отказываюсь расставаться с любой из своих вещей.»
41-60	«Я сделаю все, что смогу, чтобы заставить других есть и пить сверх их меры.»
61-80	«Я должен завладеть столькими материальными благами, сколькими смогу.»
81-00	«Моя личность не имеет значения. Я – это то, что я поглощаю.»

Джуиблекс

Огромный изверг (демон), хаотично-злой

Класс Доспеха 18 (природная броня)
Хиты 350 (28к12 + 168)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
24 (+7)	10 (+0)	23 (+6)	20 (+5)	20 (+5)	16 (+3)

Спасброски Лов +7, Тел +13, Мдр +12
Навыки Восприятие +12
Сопротивление к урону холодом, огнём, электричеством
Иммунитет к урону ядом; не магическому дробящему, колющему и рубящему урону
Иммунитет к состоянию слепота, очарование, истощение, страх, схваченный, паралич, окаменение, отравление, сбитый с ног, обездвиживание, оглушение, потеря сознания
Чувства истинное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 22
Языки все, телепатия 120 фт.
Опасность 23 (50 000 опыта)

Порча. Любое существо, не являющееся слизью, начинающее ход на расстоянии до 10 футов от Джуиблекса, должно совершить успешный спасбросок Телосложения Сл 21 или будет отравлено до начала следующего хода существа.

Врождённое колдовство. Способность к заклинаниям Джуиблекса основана на Харизме (Сл спасброска от заклинаний 18, +10 к попаданию заклинательными атаками). Джуиблекс может читать следующие заклинания без использования материальных компонентов:

Неограниченно: *кислотные брызги [acid splash]* (17-й уровень), *обнаружение магии [detect magic]*
3/день каждое: *усыхание [blight], заражение [contagion], газообразная форма [gaseous form]*

Легендарное сопротивление (3/день). Если Джуиблекс проваливает спасбросок, вместо этого он может выбрать успех.

Сопротивление магии. Джуиблекс обладает преимуществом к спасброскам против заклинаний и других магических эффектов.

Магическое оружие. Атаки Джуиблекса оружием являются магическими.

Регенерация. Джуиблекс восстанавливает 20 хитов в начале своего хода. Если он получает урон от огня или излучения, эта черта не работает в начале его следующего хода. Джуиблекс умирает только в том случае, если начинает свой ход с 0 хитами и не регенерирует.

Паучье лазание. Джуиблекс способен карабкаться по труднопроходимым поверхностям, включая спуск с потолка, без нужды совершать проверку характеристики.

Действия

Мультиатака. Джуиблекс совершает три атаки кислотной плетью.

Кислотная плеть. *Рукопашная атака оружием:* +14 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* урон кислотой 21 (4к6 + 7). Любое существо, убитое этой атакой, затягивается в тело Джуиблекса, и его труп растворяется спустя 1 минуту.

Выброс слизи (перезарядка 5-6). Джуиблекс выплевывает едкую слизь, выбирая целью одно существо, которое он способен видеть на расстоянии до 60 футов от него. Цель должна совершить спасбросок Ловкости Сл 21. В случае провала цель получает 55 (10к10) урона кислотой. За исключением тех случаев, когда цель избегает получения этого урона, любая металлическая броня, которую носила цель, навсегда получает штраф -1 к КД, а любое металлическое оружие, которое носила цель, навсегда получает штраф -1 к броскам урона. Штраф усиливается каждый раз, когда цель становится жертвой этого эффекта. Если штраф к объекту достиг значения -5, этот объект уничтожается.

Легендарные действия

Джуиблекс может совершить 3 легендарных действия на выбор из перечисленных ниже вариантов. Лишь одно легендарное действие может быть совершено за один раз, и только в конце хода другого существа. Джуиблекс восстанавливает истраченные действия в начале своего хода.

Кислотные брызги. Джуиблекс читает заклинание *кислотные брызги [acid splash].*
Атака. Джуиблекс совершает одну атаку кислотной плетью.
Оскверняющее касание (стоит 2-х действий). +14 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: урон ядом 21 (4к6 + 7), и цель покрыта слизью. До тех пор, пока слизь не будет счищена с помощью действия, цель будет отравленной, а также любые существа, не являющиеся слизью, будут отравлены, если будут находиться на расстоянии до 10 футов от цели.

Заггтмой

Заггтмой

Демоническая Королева Грибов. Леди Гниения и Разложения [Zuggtmoy, the Demon Queen of Fungi, Lady of Rot and Decay]. Заггтмой – чужеродное существо, желающее лишь заразить живых спорами, превратить их в бездумных слуг и, со временем, в разлагающихся носителей грибов, плесени и другой гнили, которую она рождает.

Совершенно далекая от человечности Заггтмой способна изменять свою грибовидную форму в подобие гуманоида, в том числе похожую на скелет фигуру, одетую в наряды из мицелия и лишайников, изображаемую в гримуарах и на древних рисунках. Несомненно, сам внешний вид Заггтмой и ее слуг является бездушной насмешкой над жизнью смертных и ее многочисленных аспектов.

Культисты Заггтмой часто служат ей, сами того не осознавая. Большинство из них были заражены грибковыми инфекциями до какой-то степени, либо вдохнув ее споры власти над разумом, либо преобразившись до той степени, когда плоть и грибы становятся одним целым. Такие культисты являются грибовидным продолжением воли Демонической Королевы. Их поклонение может начаться с безобидных, на первый взгляд, возможностей, даваемых различным спорам и грибам, но оно быстро поглощает их тела и души.

То, что она делит слой Бездны с Джуиблексом, а также их взаимный безграничный голод, сделало этих двух лордов демонов смертельными врагами, каждый из которых стремится уничтожить и полностью поглотить другого.

Логово Заггтмой

Главное логово Заггтмой расположено в ее дворце на слое Шедакла [Shedaklah]. Оно состоит из двух дюжин грибов бледно-желтого и тускло-коричневого цветов. Эти огромные грибы являются одними из самых больших из всех существующих. Они окружены полем кислотных дождевиков и ядовитыми испарениями. Эти грибы соединены между собой трутовиковыми мостами и содержат в своих эластичных и волокнистых ножках неисчислимые помещения.

Действия в логове

По очереди инициативы 20 (при равной инициативе персонаж совершает действие прежде действия логова), Заггтмой может совершить действие в логове, чтобы создать один из следующих эффектов; он не может использовать один и тот же эффект два раунда подряд:

- Заггтмой заставляет четырех газовых спор [gas spore] или фиолетовых грибов [violet fungi] (см. *Бестиарий*) появиться в незанятом пространстве на территории логова, выбранном ей. Они исчезают спустя 1 час.
- До четырех существ-растений, дружественных Заггтмой и которых она может видеть, могут потратить свои реакции для того, чтобы переместиться на свою скорость и совершить одну атаку оружием.
- Заггтмой использует либо Заразные споры, либо Споры власти над разумом, с центром на каком-либо из грибов, находящихся в ее логове, а не на себе.

Региональные эффекты

Область, в которой расположено логово Заггтмой, пронизана магией Демонической Королевы, создающей в ней один или более из следующих эффектов:

- Плесень и грибы растут на поверхностях в пределах 6 миль от логова, даже если в этом месте нет пригодной почвы.

- Растительность в пределах 1 мили от логова заражена паразитическими грибами и медленно мутирует, поскольку покрыта заразой полностью.
- Если гуманоид проводит по крайней мере 1 час на расстоянии 1 мили от логова, то это существо должно совершить успешный спасбросок Мудрости Сл 17 или станет жертвой безумия, определяемого по таблице Безумие Заггтмой. Существо, совершившее успешный спасбросок, не может стать жертвой этого регионального эффекта в течение следующих 24 часов.

Если Заггтмой умирает, эти эффекты прекращаются в течение 1к10 дней.

Безумие Заггтмой

Если существо становится безумным в логове Заггтмой или в поле зрения лорда демонов, совершите бросок по таблице Безумие Заггтмой, чтобы определить природу безумия, которое будет слабостью персонажа и будет действовать до тех пор, пока не будет излечено. Больше информации о безумии ищите в *Руководстве Мастера*.

Безумие Заггтмой

к100	Слабость (длится пока не будет вылечена)
1-20	«Вокруг себя я вижу образы, невидимые для остальных.»
21-40	«Я периодически впадаю в кататоническое состояние, подолгу смотря вдаль невидящим взглядом.»
41-60	«Я вижу измененную версию реальности, и мое сознание убеждает себя в том, что она истинна, даже несмотря на то, что многочисленные доказательства утверждают обратное.»
61-80	«Мое сознание постепенно ускользает от меня, а интеллект притупляется.»
81-00	«Я постоянно чешусь от невидимых грибковых инфекций.»

Заггтмой

Большой изверг (демон), хаотично-злой

Класс Доспеха 18 (природная броня)
Хиты 304 (32к10 +128)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
22 (+6)	15 (+2)	18 (+4)	20 (+5)	19 (+4)	24 (+7)

Спасброски Лов +9, Тел +11, Мдр +11
Навыки Восприятие +11
Сопротивление к урону холод, огонь, молния
Иммунитет к урону яд; дробящий, колющий и рубящий немагический урон
Иммунитет к состоянию очарование, истощение, страх, отравление
Чувства истинное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 21
Языки все, телепатия 120 фт.
Опасность 23 (50 000 опыта)

Врождённое колдовство. Способность к заклинаниям Заггтмой основана на Харизме (Сл спасброска от заклинаний 22). Заггтмой может читать следующие заклинания без использования материальных компонентов:

Неограниченно: *обнаружение магии [detect magic], поиск животных или растений [locate animals or plants], луч болезни [ray of sickness]*
3/день каждое: *рассеивание магии [dispel magic], опутывающий удар [ensnaring strike], опутывание [entangle], рост растений [plant growth]*
1/день каждое: *эфирность [etherealness], телепортация [teleport]*

Легендарное сопротивление (3/день). Если Заггтмой проваливает спасбросок, вместо этого он может выбрать успех.

Сопротивление магии. Заггтмой обладает преимуществом к спасброскам против заклинаний и других магических эффектов.

Магическое оружие. Атаки Заггтмой оружием являются магическими.

Действия

Мультиатака. Заггтмой совершает четыре атаки ложноножкой.

Ложноножка. *Рукопашная атака оружием:* +13 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 15 (2к8 + 6) плюс урон кислотой 9 (2к8).

Заразные споры (1 раз в день). Заггтмой распространяет споры, образующие облако в форме сферы радиусом 20 футов, с центром на ней, и оно существует в течение 1 минуты. Любое существо из плоти и крови, находящиеся в облаке при его появлении, или входящие в него позднее, должны совершить спасбросок Телосложения Сл 19. При успешном спасброске существо не может быть заражено этими спорами в течение следующих 24 часов. При провале существо заражено болезнью, называемой «спорами Заггтмой» и, кроме всего прочего, получает случайную форму постоянного безумия (определяется броском по таблице Безумие Заггтмой в приложении D], оканчивающегося только в том случае, если существо излечивается от болезни или умирает. Будучи зараженным таким образом, существо не может быть заражено повторно и должно повторять спасбросок в конце каждых суток, оканчивая действие инфекции при успехе. При провале, над телом существа постепенно обретают контроль растущие в нем грибы, и после трех провалов спасброска существо умирает, а затем оживает споровым слугой, если оно относится к тому типу существ, которые могут быть споровыми слугами (см. раздел «Микониды» в книге *Бестиарий*).

Споры власти над разумом (перезарядка 5-6). Заггтмой распространяет облако спор, заполняющее область в форме сферы с радиусом 20 футов и центром на ней, которое будет существовать в течение 1 минуты. Гуманоиды и звери, оказывающиеся в облаке в момент его появления, или входящие в него позднее, должны совершить спасбросок Мудрости Сл 19. При успешном спасброске существо не сможет стать инфицированным этими спорами в течение следующих 24 часов. При провале существо будет заражено болезнью под названием «влияние Заггтмой» на 24 часа. Будучи зараженным существо очаровано ей и не может быть заражено этими спорами повторно.

Реакции

Раб защитник. Когда по Заггтмой было совершено попадание атакой, одно существо, находящееся на расстоянии 5 футов от Заггтмой, очарованное ей, должно использовать свою реакцию, чтобы принять эту атаку на себя вместо нее.

Легендарные действия

Заггтмой может совершить 3 легендарных действия на выбор из перечисленных ниже вариантов. Лишь одно легендарное действие может быть совершено за один раз, и только в конце хода другого существа. Заггтмой восстанавливает истраченные действия в начале своего хода.

Атака. Заггтмой совершает одну атаку ложноножкой.
Контроль воли. Одно существо, очарованное Заггтмой, которое она может видеть, должно потратить реакцию для того, чтобы совершить перемещение со своей скоростью туда, куда она укажет, или чтобы совершить атаку по тому, по кому она укажет.

Йеногу

Зверь Мясник [Yeenoghu, the Beast of Butchery and the Gnoll Lord] представляет собой огромного покрытого боевыми шрамами гнолла высотой в 14 футов. Йеногу – Лорд Гноллов, а его создания выглядят как его извращенные подобия. Когда лорд демонов охотится в Материальном Плане, стаи гиен следуют за ним по пятам. Те из них, что съедают жертв Йеногу, становятся гноллами, следующими принципам своего повелителя. Есть также те, кто поклоняется Зверю Мяснику, и они, как правило, заимствуют внешность и повадки гноллов – ходят, сгорбившись и стачивают свои зубы, чтобы сделать их заостренными.

Йеногу не интересует ничего кроме бойни и бессмысленного разрушения. Для него гноллы лишь пешки, которых он посылает творить жесточайшие зверства в свою честь. Йеногу получает удовольствие, когда вызывает в жертвах страх перед тем, как их убить, и сеет скорбь и отчаяние, уничтожая то, что им дорого больше всего. Он не ведет переговоров. Встретившись с ним, можно лишь сразиться с ним, за исключением тех случаев, когда ему скучно. У Зверя Мясника давняя вражда с Бафометом, Рогатым Королем, и два этих лорда демонов, а также их последователи, нападают друг на друга лишь завидев.

Лорд Гноллов облачен в грязные меха и облезлые шкуры, а его лицо подобно черепу скалящегося хищника. Лоскутные доспехи изготовлены из старых щитов и нагрудников, закрепленных на его теле тяжелыми цепями, украшенными шкурами, содранными с его врагов. Он носит трехглавый цеп по имени Мясник, который он может вызывать в свои руки по своему желанию, хотя он, как правило, обычно терзает свою жертву голыми руками, а затем зубами разрывает горло.

Логово Йеногу

Логово Йеногу в Бездне известно под названием Долина Смерти [Death Dells], бесплодные холмы и лощины которой служат ему охотничьими угодьями, в которых он преследует смертных жертв его жестокой игры. Логово Йеногу – это кровавая обитель смерти, кишащая гноллами, гиенами и упырями, и на этом слое Бездны почти нет строений или каких-либо признаков цивилизации.

Действия в логове

По очереди инициативы 20 (при равной инициативе персонаж совершает действие прежде действия логова), Йеногу может совершить действие в логове, чтобы создать один из следующих магических эффектов; он не может использовать один и тот же эффект два раунда подряд:

- Йеногу заставляет железный шип – 5 футов в длину и 1 дюйм в диаметре – вырваться из земли в точке, которую он может видеть, и которая находится не дальше 100 футов от него. Любое существо, находящееся в том пространстве, где появляется шип, должно совершить спасбросок Ловкости Сл 24. При провале существо получит колющий урон 27 (6к8) и будет удерживаемым, будучи насаженным на шип. Существо может потратить действие на то, чтобы слезть (или снять кого-либо) с шипа, завершая тем самым состояние удерживаемости.
- Каждый гнолл или гиена, которых Йеногу может видеть, могут потратить реакцию, чтобы совершить перемещение со своей скоростью.

Йеногу

- До следующего счета инициативы 20 все гноллы и гиены, находящиеся в логове, входят в состояние ярости, при котором получают преимущество на броски атаки рукопашным оружием, и броски атаки по ним также проходят с преимуществом.

Региональные эффекты

Область, в которой расположено логово Йеногу пронизана его магией, создающей в ней один или более из следующих эффектов:

- В пределах 1 мили от логова из земли и камней торчат железные шипы. Йеногу насаживает своих убитых жертв на них.
- Хищные звери в пределах 6 миль от логова необычайно дикие, и убивают гораздо больше, чем им нужно для пропитания. Тела их жертв остаются гнить, образуя неестественный пейзаж бессмысленной бойни.
- Если гуманоид проводит по крайней мере 1 час на расстоянии 1 мили от логова, то это существо должно совершить успешный спасбросок Мудрости Сл 17 или станет жертвой безумия, определяемого по таблице Безумие Йеногу. Существо, совершившее успешный спасбросок, не может стать жертвой этого регионального эффекта в течение следующих 24 часов.

Если Йеногу умирает, эти эффекты прекращаются в течение 1к10 дней.

Безумие Йеногу

Если существо становится безумным в логове Йеногу или в поле зрения лорда демонов, совершите бросок по таблице Безумие Йеногу, чтобы определить природу безумия, которое будет слабостью персонажа и будет действовать до тех пор, пока не будет излечено. Больше информации о безумии ищите в *Руководстве Мастера*.

Безумие Йеногу

к100	Слабость (длится пока не будет вылечена)
01-20	«Меня охватывает гнев, и я пытаюсь разжечь его в окружающих, чтобы собрать разъяренную толпу.»
21-40	«Плоть других разумных существ восхитительна на вкус.»
41-60	«Я осуждаю законы и обычаи цивилизации и стремлюсь вернуться в более примитивные времена.»
61-80	«Я жажду смертей, и я сразу начинаю сражение в надежде увидеть кровопролитие.»
81-00	«Я собираю трофеи с трупов тех, кого я убил, делая из них украшения.»

Йеногу

Огромный изверг (демон), хаотично-злой

Класс Доспеха 22 (природная броня)
Хиты 348 (24к12 + 192)
Скорость 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
29 (+9)	16 (+3)	23 (+6)	15 (+2)	24 (+7)	15 (+2)

Спасброски Лов +10, Тел +15, Мдр +14
Навыки Запугивание +9, Восприятие +14
Сопротивление к урону холод, огонь, молния
Иммунитет к урону яд; дробящий, колющий и рубящий немагический урон
Иммунитет к состоянию очарование, истощение, страх, отравление
Чувства истинное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 24
Языки все, телепатия 120 фт.
Опасность 24 (62 000 опыта)

Врождённое колдовство. Способность к заклинаниям Йеногу основана на Харизме (Сл спасброска от заклинаний 17, +9 к попаданию заклинательными атаками). Он может читать следующие заклинания без использования материальных компонентов:

Неограниченно: *обнаружение магии [detect magic], духовное оружие [spiritual weapon]* (8 уровень заклинания, силовой урон 4к8 + 2 при попадании, имеет вид цепа)
3/день каждое: *рассеивание магии [dispel magic], ужас [fear], невидимость [invisibility]*
1/день каждое: *телепортация [teleport]*

Легендарное сопротивление (3/день). Если Йеногу проваливает спасбросок, вместо этого он может выбрать успех.

Сопротивление магии. Йеногу обладает преимуществом к спасброскам против заклинаний и других магических эффектов.

Магическое оружие. Атаки Йеногу оружием являются магическими.

Неистовство. Когда Йеногу снижает хиты существа до 0 рукопашной атакой в своем ходу, Йеногу может потратить дополнительное действие для того, чтобы совершить перемещение на половину своей скорости и совершить атаку укусом.

Действия

Мультиатака. Йеногу совершает три атаки цепом. Если атака поражает цель, он может создать дополнительный эффект по своему выбору или случайным образом (каждый эффект может быть использован только единожды за одну Мультиатаку):

1. Атака наносит дополнительный дробящий урон 13 (2к12).
2. Цель должна пройти спасбросок Телосложения Сл 17 или будет парализована до начала следующего хода Йеногу.
3. Цель должна совершить успешный спасбросок Мудрости Сл 17 или станет жертвой эффекта заклинания *смятение [confusion]* до начала следующего хода Йеногу.

Цеп. *Рукопашная атака оружием:* +16 к попаданию, досягаемость 15 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 22 (2к12+9).

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +16 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 31 (4к10+9).

Легендарные действия

Йеногу может совершить 3 легендарных действия на выбор из перечисленных ниже вариантов. Лишь одно легендарное действие может быть совершено за один раз, и только в конце хода другого существа. Йеногу восстанавливает истраченные действия в начале своего хода.

Наступление. Йеногу совершает перемещение со своей скоростью.
Удар наотмашь. Йеногу совершает атаку цепом. Если атака успешна, цель должна совершить успешный спасбросок Силы Сл 24 или будет отброшена на 15 футов по прямой линии от Йеногу. Если спасбросок провален на 5 или более, цель падает ничком.
Дикость (стоит 2-х действий). Йеногу совершает атаку укусом против каждого существа, находящегося на расстоянии 10 футов от него.

Оркус

Оркус

Оркус – Демонический Принц Нежити [Orcus, the Demon Prince of Undeath and the Blood Lord], известный как Кровавый Лорд. Он получает некоторое удовольствие от страданий живых, но гораздо больше предпочитает компанию и услуги нежити. Он желает узреть, как вся жизнь угаснет, а мультивселенная обратится в необъятный некрополь, населенный нежитью, которой он будет править.

Оркус награждает тех, кто несет смерть во славу его, и дарит им крупицы своей мощи. Слабейшие из становятся упырями и зомби, служащими в его легионе, но излюбленными слугами являются культисты и некроманты, убивающие живых и властвующие над трупами, подражая своему грозному повелителю.

Оркус – это зверское существо, источающее скверну, с больной, разлагающейся внешностью. Нижняя часть его тела козлиная, а верхняя часть тела с животом, опухшим от гнили, напоминает человеческую. Из его плеч прорастают большие крылья летучей мыши, а на его голове, напоминающей череп козла, плоть настолько сгнила, что ее почти не осталось. В одной из рук он держит легендарный *Жезл Оркуса [Wand of Orcus]*, более подробно описанный в главе 7, «Сокровища», книги *Руководство Мастера*.

Логово Оркуса

Логово Оркуса расположено в городе-крепости Наратире [Naratyr], что находится на Танатосе [Thanatos] – слое Бездны, которым он правит, в окружении рва, питаемого рекой Стикс [River Styx]. Наратир – устрашающе тихий и холодный город, его улицы часто пустуют по несколько часов к ряду. В центральном костяном замке стены сделаны из плоти, а ковры сплетены из волос. В городе живет блуждающая нежить, и многие из ее представителей заняты постоянными битвами друг с другом.

Действия в логове

По очереди инициативы 20 (при равной инициативе персонаж совершает действие прежде действия логова), Оркус может совершить действие в логове, чтобы создать один из следующих магических эффектов; он не может использовать один и тот же эффект два раунда подряд:

- Голос Оркуса громом проносится по логову. Из-за произнесенных им слов одно из существ по его выбору становится целью заклинания *слово силы: смерть [power word kill]* (Сл спасброска 23). Оркусу нет нужды видеть существо, но он должен быть осведомлен о том, что оно находится в логове.
- Оркус заставляет шесть трупов, находящихся в логове, восстать в виде скелетов, зомби и гулей. Эта нежить подчиняется его телепатическим приказам, которые преодолевают любое расстояние на территории логова.
- Оркус заставляет костяные руки подняться из земли в квадратной области со стороной 20 футов в длину, которую он может видеть. Они пропадают в момент следующей очереди инициативы 20. Каждое существо, находящееся в этой области в тот момент, когда появляются руки, должно совершить успешный спасбросок Силы Сл 23 или будет удерживаемым до тех пор, пока руки не исчезнут, или пока Оркус не отпустит их жертву (действия не требуется).

Региональные эффекты

Область, в которой расположено логово Оркуса пронизана его магией, создающей в ней один или более из следующих эффектов:

- Мертвые звери периодически восстают в виде нежити, похожей на извращенные образы того, как они выглядели при жизни.
- Воздух наполняется вонью разлагающейся плоти, и в этой области нарастает жужжащий гул мух, даже если поблизости не видно ни одного насекомого.
- Если гуманоид проводит по крайней мере 1 час на расстоянии 1 мили от логова, то это существо должно совершить успешный спасбросок Мудрости Сл 23 или станет жертвой безумия, определяемого по таблице Безумие Оркуса. Существо, совершившее успешный спасбросок, не может стать жертвой этого регионального эффекта в течение следующих 24 часов.

Если Оркус умирает, эти эффекты прекращаются в течение 1к10 дней.

Безумие Оркуса

Если существо становится безумным в логове Оркуса или в поле зрения лорда демонов, совершите бросок по таблице Безумие Оркуса, чтобы определить природу безумия, которое будет слабостью персонажа и будет действовать до тех пор, пока не будет излечено. Больше информации о безумии ищите в *Руководстве Мастера*.

Безумие Оркуса

к100	Слабость (длится пока не будет вылечена)
01-20	«Я часто бываю задумчивым и мрачным, размышляя о невыносимости жизни.»
21-40	«Я вынужден заставлять слабых страдать.»
41-60	«Меня не терзают угрызения совести, когда я беспокою мертвых, пытаясь лучше понять смерть.»
61-80	«Я стремлюсь к тому, чтобы обрести вечное существование, став нежитью.»
81-00	«Я тону в осознании бессмысленности жизни.»

Оркус

Огромный изверг (демон), хаотично-злой

Класс Доспеха 17 (природная броня), 20 с *Жезлом Оркуса*
Хиты 405 (30к12 + 210)
Скорость 40 фт., полет 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
27 (+8)	14 (+2)	25 (+7)	20 (+5)	20 (+5)	25 (+7)

Спасброски Лов +10, Тел +15, Мдр +13
Навыки Магия +12, Восприятие +12
Сопротивление к урону холодом, огнём, электричеством
Иммунитет к урону некротический, яд; дробящий, колющий и рубящий немагический урон
Иммунитет к состоянию очарование, истощение, страх, отравление
Чувства истинное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 22
Языки все, телепатия 120 фт.
Опасность 26 (90 000 опыта)

Жезл Оркуса. У жезла 7 зарядов, и любое из его свойств, требующее спасброска, имеет Сл 18. Держа его Оркус может потратить действие для того, чтобы прочитать заклинание восставший труп [animate dead], усыхание [blight] или разговор с мертвыми [speak with dead]. В качестве альтернативы этим заклинанием он может потратить 1 или более зарядов жезла, чтобы прочитать с его помощью одно из его заклинаний: круг смерти [circle of death] (1 заряд), перст смерти [finger of death] (1 заряд) или слово силы: смерть [power word kill] (2 заряда). Жезл восстанавливает 1к4 + 3 заряда ежедневно на рассвете.

Держа жезл Оркус может потратить действие для того, чтобы призвать нежить, чьи хиты в сумме не превышают 500. Эта нежить магически поднимается из земли или каким-либо другим образом возникает в незанятом месте в пределах 300 футов от Оркуса и подчиняется его приказам до тех пор, пока не будет уничтожена или до тех пор, пока он не отзовет ее потратив действие. Как только это свойство жезла будет использовано, его нельзя будет использовать снова до следующего рассвета.

Врождённое колдовство. Способность к заклинаниям Оркуса основана на Харизме (Сл спасброска от заклинаний 23, +15 к попаданию заклинательными атаками). Он может читать следующие заклинания без использования материальных компонентов:

Неограниченно: *ледяное прикосновение [chill touch]* (17-й уровень), *обнаружение магии [detect magic]*.
3/день каждое: *сотворение нежити [create undead], рассеивание магии [dispel magic]*
1/день: *остановка времени [time stop]*

Легендарное сопротивление (3/день). Если Оркус проваливает спасбросок, вместо этого он может выбрать успех.

Сопротивление магии. Оркус обладает преимуществом к спасброскам против заклинаний и других магических эффектов.

Магическое оружие. Атаки Оркуса оружием являются магическими.

Повелитель нежити. Когда Оркус читает заклинание восставший труп [animate dead] или сотворение нежити [create undead], он выбирает круг, из ячейки которого будет считаться сколдованным заклинание, и созданные им существа будут оставаться под его контролем неограниченное время. В дополнение к этому он может читать заклинание сотворение нежити [create undead] даже не ночью.

Действия

Мультиатака. Оркус совершает две атаки Жезлом Оркуса.

Жезл Оркуса. *Рукопашная атака оружием:* +19 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 21 (3к8 + 8) плюс некротический урон 13 (2к12).

Хвост. *Рукопашная атака оружием:* +17 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 21 (3к8 +89) плюс урон ядом 18 (4к8).

Легендарные действия

Оркус может совершить 3 легендарных действия на выбор из перечисленных ниже вариантов. Лишь одно легендарное действие может быть совершено за один раз, и только в конце хода другого существа. Оркус восстанавливает истраченные действия в начале своего хода.

Хвост. Оркус совершает одну атаку хвостом.
Вкус Мертвой Жизни. Оркус читает заклинание ледяное прикосновение (17-й уровень).
Крадущаяся смерть (стоит 2-х действий). Оркус выбирает точку на земле, которую может видеть на расстоянии до 100 футов от него. Цилиндрический вихрь некротической энергии высотой 60 футов и радиусом 10 футов поднимается из этой точки и остается до конца следующего хода Оркуса. Существа, находящиеся в этой зоне, уязвимы к некротическому урону.

Фраз-Урб'луу

Все демоны лжецы, но Фраз-Урб'луу – это Принц Обмана и Демон Лорд Иллюзий [Fraz-Urb'luu, the Prince of Deception and Demon Lord of Illusion]. Он использует каждую уловку, каждую крупинку демонической хитрости, чтобы заставить своих врагов – неважно извергов или смертных – делать то, что он хочет. Фраз-Урб'луу может создавать земли грёз и сводящие с ума фантазии, способные обмануть самых проницательных противников.

Когда-то заключенный на сотни лет под замком Грэйхок в мире Оэрт, Фраз-Урб'луу постепенно восстановил былую силу в Бездне. Он ищет (и приказывает своим слугам делать то же самое) фрагменты легендарного посоха власти, отнятого у него теми, кто его пленил.

Истинная форма Принца обмана похожа на горгулью 12 футов (3,6 метра) высотой с удлинённой, мускулистой шеей и улыбающимся лицом, обрамлённым острыми ушами и редкими темными волосами. Крылья, подобные крыльям летучей мыши, сложены на его могучих плечах. Однако он может принимать другие формы, как ужасающие, так и прекрасные. Зачастую лорд демонов так сильно вживается в роль, которую играет, что теряет самого себя на какое-то время.

Многие культисты Фраз-Урб'луу даже не знают, что они служат Принцу Обмана, веря, что их хозяин является добродетельным существом, исполняющим желания, каким-нибудь забытым богом, небожителем или даже другим извергом. Это не все маски, которые носит Фраз Урб'луу. Он особенно обожает помогать охотникам на демонов, натравливая их на своих демонических соперников, заставляя их совершать всё большие и большие зверства во имя цели, которую они сами считают священной. В конце концов Фраз-Урб'луу открывает свою истинную природу и поглощает души жертв.

Логово Фраз-Урб'луу

Логово Фраз-Урб'луу лежит в слое Бездны, известном как Сердце Пустоты [Hollow's Heart], – безликой равнине, покрытой белой пылью, с несколькими зданиями на ней. Его логово – это город Зораг-мелок [Zorag-Melok], представляющий собой круговую крепость, окруженную адамантиновыми стенами, испещренными лезвиями и крюками. Спиральные башни, вздымающиеся над закрученными куполами и внушительными амфитеатрами, – всего лишь пример невероятной архитектуры города.

Опасность Фраз-Урб'луу составляет 24 (62 000 опыта), когда он находится в своем логове.

Действия в логове

По очереди инициативы 20 (при равной инициативе персонаж совершает действие прежде действия логова), Фраз-Урб'луу может совершить действие в логове, чтобы создать один из следующих магических эффектов; он не может использовать один и тот же эффект два раунда подряд:

- Фраз-Урб'луу заставляет 5 дверей в логове стать стенами, и при этом равное количество дверей появляется в стенах, где раньше их не было.
- Фраз-Урб'луу выбирает одного гуманоида в логове и сразу же создает подобие этого существа (как если бы оно было создано заклинанием подобие [simulacrum]). Это подобие подчиняется командам Фраз-Урб'луу и уничтожается на следующей очереди инициативы 20.

Фраз-Урб'луу

Большой изверг (демон), хаотично-злой

Класс Доспеха 18 (природная броня)
Хиты 350 (28к10+196)
Скорость 40 фт., полёт 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
29 (+9)	12 (+1)	25 (+7)	26 (+8)	24 (+7)	26 (+8)

Спасброски Лов +8, Тел +15, Инт +15, Мдр +14
Навыки Обман +15, Восприятие +14, Скрытность +8
Сопротивление к урону холодом, огнём, электричеством
Иммунитет к урону ядом; не магическому дробящему, колющему и рубящему урону
Иммунитет к состоянию очарован, истощен, испуган, отравлен
Чувства истинное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 24
Языки все, телепатия 120 фт.
Опасность 23 (50 000 Опыта)

Врождённое колдовство. Способность к колдовству Фраз-Урб'луу основано на Харизме (Сл спасброска от заклинания 23). Фраз-Урб'луу может врождённо творить следующие заклинания, не требующие траты материальных компонентов:

Неограниченно: *смена обличья [alter self] (может стать Среднего размера при смене обличья), обнаружение магии [detect magic], рассеивание магии [dispel magic], воображаемая сила [phantasmal force]*
3/день каждое: *смятение [confusion], вещий сон [dream], фальшивый двойник [mislead], заданная иллюзия [programmed illusion], притворство [seeming]*
1/день каждое: *таинственный мираж [mirage arcane], изменение памяти [modify memory], проекция [project image]*

Легендарное сопротивление (3/день). Если Фраз-Урб'луу проваливает спасбросок, он может вместо этого по собственному выбору преуспеть в нём.

Сопротивление магии. Фраз-Урб'луу получает преимущество на спасброски против заклинаний и прочих магических эффектов.

Магическое оружие. Атаки оружием Фраз-Урб'луу считаются магическими.

Необнаружимый. Фраз-Урб'луу не может стать целью магии прорицания, обнаружен посредством магических сенсоров или обнаружен способностями, которые определяют демонов или извергов.

Действия

Мультиатака. Фраз-Урб'луу проводит три атаки: одну укусом и две кулаками.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +16 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 23 (4к6+9).

Кулак. *Рукопашная атака оружием:* +16 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 27 (4к8+9).

Легендарные действия

Фраз-Урб'луу может предпринимать 3 легендарных действия, выбирая из вариантов ниже. Лишь одно легендарное действие может быть использовано одновременно и лишь в конце хода другого существа. Фраз-Урб'луу восполняет потраченные легендарные действия в начале своего хода.

Хвост. Рукопашная атака оружием: +16 к попаданию, досягаемость 15 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 31 (4к10+9). Если целью было существо Большого или меньшего размера, оно также становится схваченным (Сл побега 24). Схваченное существо опутано. Фраз-Урб'луу может одновременно схватить только одно существо хвостом.

Воображаемый убийца (стоит 2 действия). Фраз-Урб'луу может сотворить заклинание *воображаемый убийца [phantasmal killer],* не требующее поддержания концентрации.

- Фраз-Урб'луу создаёт волны мучений. Каждое существо, которое он может видеть в его логове должно преуспеть в спасброске Мудрости Сл 23 или получит психический урон 33 (6к10).

Региональные эффекты

Регион, в котором расположено логово Фраз-Урб'луу искажается его магией, создавая один или несколько следующих эффектов:

- Разумные существа в пределах 1 мили от логова часто испытывают галлюцинации, видя давно умерших друзей и товарищей, которые исчезают через мгновение после того, как их заметят.
- Дороги и пути в пределах 6 миль от логова искривляются и петляют, создавая дополнительные осложнения для ориентирования.
- Если гуманоид проводит хотя бы 1 час в 1 миле от логова, это существо должно преуспеть в спасброске Мудрости Сл 23 или повредиться умом. Форма сумасшествия определяется по таблице Безумие Фраз-Урб'луу. Существо, преуспевшее в этом спасброске, не подвержено этому региональному эффекту в течение ближайших 24 часов.

Если Фраз-Урб'луу погибает, эти эффекты рассеиваются за 1к10 дней.

Безумие Фраз-Урб'луу

Если существо сходит с ума в логове Фраз-Урб'луу или в поле зрения владыки демонов, совершите бросок по таблице Безумие Фраз-Урб'луу, чтобы определить природу безумия, которое становится слабостью персонажа и действует, пока не будет излечено. Больше информации о безумии ищите в *Руководстве Мастера*.

Безумие Фраз-Урб'луу

к100	Слабость (длится пока не будет вылечена)
1-20	«Я никому не позволю узнать правду о моих действиях или намерениях, даже если это было бы выгодно мне.»
21-40	«Я страдаю от периодических галлюцинаций и приступов кататонии.»
41-60	«Мои мысли блуждают среди фантазий, не имеющих ничего общего с реальностью. Когда я спускаюсь с небес на землю, мне требуется много времени для того чтобы осознать, что я лишь грезил наяву.»
61-80	«Я продолжаю убеждать себя в истинности чего-либо, даже когда неопровержимые аргументы говорят об обратном.»
81-00	«Мое восприятие действительности не совпадает ни с чьим другим. Оно пробуждает во мне тягу к насилию, не имеющую смысла для кого-либо кроме меня.»

Фраз-Урб'луу

Приложение Е: К чему ведет безумие

В приключении приведены флаворные описания того, к чему приводит каждое безумие, однако в отсутствие игромеханического эффекта оно на практике быстро забывается и как бы исчезает, поэтому ниже приведены варианты игромеханических толкований безумий каждого из Лордов Демонов.

Бросьте к100 и определите эффект по таблице. В строке под результатом будет предложен игромеханический эффект. Естественно, вы можете сами изменить его как пожелаете.

Бафомет

01-20	«Моя злость поглощает меня. Со мной невозможно договориться, когда я в ярости»

Начиная социальное взаимодействие с каким-либо НИП совершайте спасбросок Мудрости Сл 12. В случае провала персонаж будет совершать поступки, противоположные тем, которые предлагает НИП.

21-40	«Я опускаюсь до звериного поведения, выглядя скорее диким животным, нежели разумным существом»

Начиная социальное взаимодействие с каким-либо НИП совершайте спасбросок Мудрости Сл 16. В случае провала персонаж будет груб в своих словах и действиях, и получит помеху на все проверки Харизмы.

41-60	«Весь мир – это мои охотничьи угодья. Все остальные – моя добыча»

После каждого продолжительного отдыха совершайте спасбросок Мудрости Сл 16. В случае провала персонаж будет пытаться убить любых встреченных НИП, не состоящих в его группе, кроме тех случаев, когда силы его противников очевидно превосходят его силы или силы его группы. Этот эффект длится до конца следующего продолжительного отдыха.

61-80	«Я легко поддаюсь ненависти, которая вскоре взрывается вспышкой ярости»

Совершайте спасбросок Мудрости Сл 16 каждый раз, когда происходит одно из следующих событий:

- в поле зрения персонажа попадается существо или группа существ, враждебных по отношению к нему, или являющихся его врагами;
- переговоры с НИП заканчиваются не тем результатом, которого добивался персонаж.

В случае провала персонаж немедленно нападает на врага или собеседника.

81-00	«Я не считаю тех, кто выступает против меня, равными себе. Для меня они просто звери, созданные быть жертвами.»

Начиная социальное взаимодействие с каким-либо НИП, совершайте спасбросок Мудрости Сл 12. В случае провала персонаж будет общаться с собеседниками высокомерно и устрашающе, получая преимущество на проверки Харизмы (Запугивание) и помеху на проверки Харизмы (Обман и Убеждение).

Граз'зт

01-20	«В мире нет ничего важнее меня и моих желаний»

Совершайте спасбросок Мудрости Сл 16 каждый раз, когда в поле зрения персонажа оказываются драгоценности, деньги или экипировка редкостью «необычное» или более редкая. В случае провала, персонаж будет любыми способами пытаться достать увиденную вещь. Персонаж может повторять спасбросок каждый час, переставая желать увиденной вещи при успехе.

21-40	«Те, кто не исполняют моих приказаний в точности так, как я сказал, не заслуживают жить.»

Совершайте спасбросок Мудрости Сл 16 каждый раз, когда переговоры с НИП заканчиваются не тем результатом, которого добивался персонаж. В случае провала персонаж немедленно нападает на собеседника.

41-60	«Я – твой путь к спасению. Каждый, кто утверждает иначе, пытается тебя обмануть.»

Совершайте спасбросок Мудрости Сл 15 каждый раз, когда персонаж получает новые сведения. В случае провала до излечения от этого безумия персонаж будет принимать эти сведения за ложные.

61-80	«Я не успокоюсь, пока не завладею кем-нибудь другим, и эта цель для меня гораздо важнее, чем моя собственная жизнь или чужие жизни.»

Когда персонажу встречается незнакомый НИП, совершите спасбросок Мудрости Сл 10. В случае провала персонаж будет любыми способами пытаться подчинить его себе. Пока персонаж будет пытаться подчинить НИП, он не будет испытывать нужды в подчинении кого-либо еще.

81-90	«Мое удовольствие – это дело первостепенной важности. Все остальное, включая общественное приличие, не имеет никакого значения.»

Совершите спасбросок Мудрости Сл 14 в том случае, если рядом с персонажем находятся источники досуга (азартные игры, роскошная пища, разнообразные утехи и т.д.). При провале персонаж будет придаваться этим досугам в течение следующих 8 часов. Персонаж может повторять спасбросок каждый час, оканчивая действие эффекта при успехе. Этот эффект не возникает в том случае, если неподалеку от персонажа находится источник опасности, о котором он осведомлен, и прерывается, если опасность возникает.

91-00	«Все, что доставляет мне радость, должно быть совершено незамедлительно. Нет смысла откладывать все приятное.»

Совершите спасбросок Мудрости Сл 14 в том случае, если рядом с персонажем находятся источники досуга (азартные игры, роскошная пища, разнообразные утехи и т.д.). При провале персонаж будет придаваться этим досугам в течение следующих 8 часов. Персонаж может повторять спасбросок каждый час, оканчивая действие эффекта при успехе. Этот эффект не возникает в том случае, если неподалеку от персонажа находится источник опасности, о котором он осведомлен, и прерывается, если опасность возникает.

Демогоргон

01-20	«Кто-то собирается убить меня. Я должен напасть первым, чтобы остановить их!»

Совершайте спасбросок Мудрости Сл 16 каждый раз, когда происходит одно из следующих событий:

- персонаж замечает скрывающееся от него существо (с преимуществом, если существо знакомо персонажу и дружественно по отношению к нему);
- в поле зрения персонажа попадается существо или группа существ, враждебных по отношению к нему, или являющихся его врагами;
- НИП пытается запугать персонажа или угрожать ему.

В случае провала персонаж немедленно нападает на врага или собеседника.

21-40	«Есть лишь одно решение для моих проблем: убить их всех!»

В тех случаях, когда какое-либо существо или группа существ мешают достижению целей персонажа, он должен совершить спасбросок Мудрости Сл 15. В случае провала персонаж немедленно нападает на это существо или группу существ, кроме тех случаев, когда силы его противников очевидно превосходят его силы или силы его группы.

41-60	«В моей голове более одного разума.»

После каждого продолжительного отдыха совершайте спасбросок Мудрости Сл 10. В случае провала у персонажа пробудится его вторая личность. Когда этот эффект возникает впервые, выберите одну из предысторий, отличных от вашей изначальной, и позаимствуйте из нее черту характера, идеал, привязанность и слабость. Они будут заменять все ваши изначальные соответствующие характеристики до окончания эффекта (за исключением слабостей, полученных от безумия). Этот эффект длится до конца следующего продолжительного отдыха. При повторном возникновении этого эффекта вторая личность будет той же самой, что и при прошлом возникновении этого эффекта. Слабости, полученные от безумия во время действия эффекта, будут воздействовать и на первую личность.

61-80	«Если ты не согласен со мной, я заставлю тебя согласиться силой.»

Совершайте спасбросок Мудрости Сл 16 каждый раз, когда НИП не соглашается с точкой зрения персонажа. В случае провала персонаж нападет на существо.

81-00	«Я не могу позволить кому-либо касаться того, что принадлежит мне. Они могут попытаться украсть это у меня!»

Совершайте спасбросок Мудрости Сл 16 каждый раз, когда НИП прикасается к вещам, принадлежащим персонажу. В случае провала персонаж нападет на существо.

Джуиблекс

01-20	«Я должен поглотить все, что смогу!»

После каждого продолжительного отдыха совершайте спасбросок Мудрости Сл 15. В случае провала до следующего продолжительного отдыха персонажу будет требоваться в два раза больше пищи, чтобы не получить уровень истощения.

21-40	«Я отказываюсь расставаться с любой из своих вещей.»

Каждый раз, когда персонажу приходится отдавать что-то из своего имущества (при торговле, обмене и т.д.) совершайте спасбросок Мудрости Сл 16. В случае провала персонаж не станет отдавать эту вещь. Бросок совершается отдельно на каждую вещь.

41-60	«Я сделаю все, что смогу, чтобы заставить других есть и пить сверх их меры.»

После каждого продолжительного отдыха совершайте спасбросок Мудрости Сл 12. В случае провала до следующего продолжительного отдыха персонаж будет тратить все свои ценности исключительно на приобретение пищи для группы, если таковая возможность имеется.

61-80	«Я должен завладеть столькими материальными благами, сколькими смогу.»

Совершайте спасбросок Мудрости Сл 16 каждый раз, когда в поле зрения персонажа оказываются драгоценности, деньги или экипировка редкостью «необычное» или более редкая. В случае провала, персонаж будет любыми способами пытаться достать увиденную вещь. Персонаж может повторять спасбросок каждый час, переставая желать увиденной вещи при успехе.

81-00	«Моя личность не имеет значения. Я – это то, что я поглощаю.»

Персонаж лишается своих черт характера, идеалов и привязанностей, а его мировоззрение сменяется на нейтральное.

Заггтмой

1-20	«Вокруг себя я вижу образы, невидимые для остальных.»

Совершите спасбросок Мудрости Сл 16 в том случае, если персонаж испытывает стресс или если в его поле зрения находится иллюзия, которую он считает реальной. Персонаж получает помеху на проверки Интеллекта и Мудрости, а также спасброски, направленные на разоблачение иллюзии.

21-40	«Я периодически впадаю в кататоническое состояние, подолгу смотря вдаль невидящим взглядом.»

Совершайте спасбросок Мудрости Сл 15 каждый час. В случае провала персонаж в течение 1 часа будет подвержен кататонии. Получение любого урона выводит его из этого состояния.

41-60	«Я вижу измененную версию реальности, и мое сознание убеждает себя в том, что она истинна, даже не смотря на то, что многочисленные доказательства утверждают обратное.»

После каждого продолжительного отдыха совершайте спасбросок Мудрости Сл 14. В случае провала персонаж начинает испытывать на себе эффекты заклинания воображаемая сила [phantasmal force] (Сл 14). Когда и где будут возникать иллюзии, порожденные заклинанием, определяет МП.

61-80	«Мое сознание постепенно ускользает от меня, а интеллект притупляется.»

После каждого продолжительного отдыха совершайте спасбросок Мудрости Сл 14. В случае провала персонаж будет совершать проверки Интеллекта с помехой. Действие этого эффекта оканчивается после продолжительного отдыха.

81-00	«Я постоянно чешусь от невидимых грибковых инфекций.»

Совершайте спасбросок Мудрости Сл 16 каждый час. В случае провала персонаж начинает чесаться и получает 1 режущего урона.

Йеногу

01-20	«Меня охватывает гнев, и я пытаюсь разжечь его в окружающих, чтобы собрать разъяренную толпу.»

В том случае, если намечается сражение (или если оно уже идет), и неподалеку от персонажа есть мирные гуманоиды, совершите спасбросок Мудрости Сл 16. В случае провала он каждый свой ход будет тратить дополнительное действие на проверки Харизмы (Запугивание) Сл 18 в попытках вовлечь мирных гуманоидов в битву. Это может выражаться в яростных криках или зверских жестах. Если вышеупомянутая проверка Харизмы будет успешна, мирные гуманоиды начнут сражаться на стороне персонажа, вне зависимости от своего физического состояния и обмундирования.

21-40	«Плоть других разумных существ восхитительна на вкус.»

Совершите спасбросок Мудрости Сл 15, если рядом с персонажем находится свежий труп или мясо гуманоида. В случае провала персонаж начнет его есть или, если он сыт, готовить из него рационы пищи. Если персонаж испытывает истощение, вызванное голодом, спасбросок автоматически проваливается. Этот эффект не возникает в том случае, если неподалеку от персонажа находится источник опасности, о котором он осведомлен, и прерывается, если опасность возникает.

41-60	«Я осуждаю законы и обычаи цивилизации и стремлюсь вернуться в более примитивные времена.»

Совершайте спасбросок Мудрости Сл 15 каждый час. В случае провала персонаж в течение 1 часа будет совершать с помехой броски Интеллекта и Харизмы.

61-80	«Я жажду смертей, и я сразу начинаю сражение в надежде увидеть кровопролитие.»

Совершайте спасбросок Мудрости Сл 16 каждый раз, в поле зрения персонажа попадается существо или группа существ, враждебных по отношению к нему, или являющихся его врагами. В случае провала персонаж немедленно нападает на врага.

81-00	«Я собираю трофеи с трупов тех, кого я убил, делая из них украшения.»

Совершайте спасбросок Мудрости Сл 16 после каждого окончания сражения. В случае провала персонаж будет в течение 1к10 минут заниматься сбором трофеев с трупов поверженных существ. Собранные трофеи определяются МП. Персонаж всегда носит эти трофеи на виду.

Галлюцинации и кататония

к12	Эффект
1-7	Нет эффекта
8-9	Галлюцинации. На персонажа действует эффект заклинания *смятение [confusion]*.
10-11	Кататония. Персонаж теряет способность к членораздельной речи и испытывает двигательные расстройства. В течение действия этого эффекта он будет совершать свои атаки с помехой, а чтение заклинаний, требующих вербальных или семантических компонентов, потребует спасброска Телосложения (Сл = 10 + уровень заклинания), при провале которого заклинание не будет прочитано. Кроме того, Скорость персонажа снижается вдвое, а проверки Силы, Ловкости и Харизмы совершаются с помехой.
12	На персонажа одновременно воздействуют эффекты Галлюцинации и Кататония.

Оркус

01-20	«Я часто бываю задумчивым и мрачным, размышляя о невыносимости жизни.»

Совершайте спасбросок Мудрости Сл 15 каждый час. В случае провала персонаж в течение 1 часа будет совершать с помехой броски Мудрости и Харизмы.

21-40	«Я вынужден заставлять слабых страдать.»

В тех случаях, когда персонаж желает чем-либо помочь НИП, вы должны совершить успешный спасбросок Мудрости Сл 16. В случае провала персонаж не станет помогать.

41-60	«Меня не терзают угрызения совести, когда я беспокою мертвых, пытаясь лучше понять смерть.»

Совершайте спасбросок Мудрости Сл 13 каждый раз, когда в поле зрения персонажа попадаются мертвые тела, захоронения или нежить. В случае провала персонаж будет изучать объект своего интереса в течение 1к10 минут. Для этого он будет вскрывать могилы и призывать духов умерших. Если персонаж обладает возможностью читать заклинание *разговор с мертвыми [speak with dead]*, он воспользуется им. В этом случае он будет расспрашивать призрака мертвеца о том, как тот умер. Этот эффект не возникнет снова, пока персонаж не совершит продолжительный отдых. Этот эффект не возникает в том случае, если неподалеку от персонажа находится источник опасности, о котором он осведомлен, и прерывается, если опасность возникает.

61-80	«Я стремлюсь к тому, чтобы обрести вечное существование, став нежитью.»

Если персонажу удается найти способ стать нежитью, он им воспользуется. В противном случае он будет его искать.

81-00	«Я тону в осознании бессмысленности жизни.»

Совершите спасбросок Мудрости Сл 12 в том случае, если хиты персонажа опускаются до 0 и ему приходится совершать спасброски против смерти. В случае провала спасброски против смерти будут совершаться со штрафом -2.

Фраз-Урб'луу

1-20	«Я никому не позволю узнать правду о моих действиях или намерениях, даже если это было бы выгодно мне.»

Совершайте спасбросок Мудрости Сл 16 каждый раз, когда НИП пытается выведать у персонажа его планы или намерения. В случае провала персонаж будет скрывать правду об этом всеми способами.

21-40	«Я страдаю от периодических галлюцинаций и приступов кататонии.»

Совершайте спасбросок Мудрости Сл 15 каждый час. В случае провала персонаж в течение 1 часа будет испытывать эффекты, определяемые в начале каждого его раунда броском по таблице «Галлюцинации и кататония». Такие эффекты продолжаются до начала следующего хода персонажа.

41-60	«Мои мысли блуждают среди фантазий, не имеющих ничего общего с реальностью. Когда я спускаюсь с небес на землю, мне требуется много времени для того чтобы осознать, что я лишь грезил наяву.»

Совершайте спасбросок Мудрости Сл 12 каждый час. В случае провала персонаж в течение 1 часа будет совершать проверки Мудрости и Интеллекта с помехой.

61-80	«Я продолжаю убеждать себя в истинности чего-либо, даже когда неопровержимые аргументы говорят об обратном.»

Совершайте спасбросок Мудрости Сл 14 каждый раз, когда персонаж получает новые сведения, в истинности которых невозможно убедиться в данный момент. В случае провала до излечения от этого безумия персонаж будет принимать эти сведения за истинные.

81-00	«Мое восприятие действительности не совпадает ни с чьим другим.”

Каждый раз перед совершением проверки Интеллекта или Мудрости совершайте спасбросок Мудрости Сл 12. В случае провала, вышеупомянутая проверка автоматически проваливается.

Приложение F: Труппа

Одной из основных сложностей данного приключения является не только большое количество действующих лиц, но и то, что многие из них начинают разгуливать вместе с персонажами и участвовать в бою.

О них сложно уже просто помнить, не говоря уже о том, чтобы успешно ими управлять. Поэтому рекомендуется либо ограничить искусственно их количество, либо выдать контроль над ними в бою игрокам.

Следующие несколько страниц представляют собой набор карточек, предназначенных для двусторонней печати.

Карточки можно вырезать и раздать игрокам, либо держать при себе, чтобы помнить об этих персонажах.

На лицевой стороне изображен портрет НИП и его имя и раса, а на второй стороне находится место для заметок. Туда игроки могут записать те характеристики НИП, которые вы им посчитаете нужным сообщить (например, нецелесообразно сообщать, что Топси и Турви – оборотни), а также переданный данному НИП инвентарь.

Для некоторых НИП в приключении нет портрета, в таком случае вы можете использовать пустые места на странице с Топси или желатиновым кубом, либо использовать карточку с похожим персонажем и написать на ней другое имя (например, для Рампадампа можно использовать карточку Стула).

notes

DM John Bard

notes

DM John Bard

notes

DM John Bard

notes

DM John Bard

The Motley Crew

Jimjar
male deep gnome

DM John Bard

The Motley Crew

Ront
male orc

DM John Bard

The Motley Crew

Sarith Kzekarit
male drow

DM John Bard

The Motley Crew

Shuushar the Awakened
male kuo-toa

DM John Bard

notes

DM John Bard

notes

DM John Bard

notes

DM John Bard

notes

DM John Bard

The Motley Crew

Stool

myconid sprout

DM John Bard

The Motley Crew

Topsy

female deep gnome

DM John Bard

The Motley Crew

Turvy

male deep gnome

Society of Brilliance

Y

derro savant

JohnBard.com

notes

DM John Bard

notes

DM John Bard

notes

DM John Bard

notes

DM John Bard

Society of Brilliance

Blurg

male orog

JohnBard.com

Society of Brilliance

Grazilaxx

mind flayer

JohnBard.com

Society of Brilliance

Skriss

troglodyte

JohnBard.com

Society of Brilliance

Sloopidoop

kuo-toa archpriest

JohnBard.com

notes

DM John Bard

notes

DM John Bard

notes

DM John Bard

notes

DM John Bard

Chuff
the flumph

JohnBard.com

Glabbagool
sentient ooze

JohnBard.com

Muurmic
the kenku

JohnBard.com

Nalvarti Seamfinder
female deep gnome

JohnBard.com

notes

DM John Bard

notes

DM John Bard

notes

DM John Bard

notes

DM John Bard

Sahrax
male high elf

JohnBard.com

Trook Scrollbane
male duergar

JohnBard.com

Vesrek the Cur
male human

JohnBard.com

The Web Runners

Yuk Yuk and Spiderbait
thrill-seeking goblins

JohnBard.com

notes

DM John Bard

notes

DM John Bard

notes

DM John Bard

notes

DM John Bard

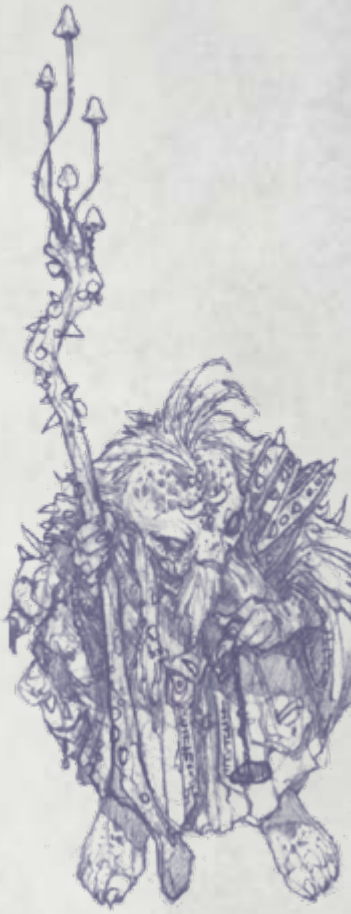
Послесловие

В сюжетной линии сезона Ярость Демонов, повелители демонов наводняют Подземье и распространяют безумие по всему подземному миру. (Как будто в Подземье до этого было безопасным!) Подземье это дом для некоторых самых узнаваемых монстров D&D, а так же для чуждых и удивительных культур.

Чтобы оживить Подземье Ричард Виттер и его художники создали невероятные изображения различных рас Подземья: куо-тоа путепроходцы, «урны мозгов» и жилища иллитидов, архитектура дуергаров, костюмы дроу и многое, многое другое. Их концепт арт был обозначен титулом «истинная история», который мы вручаем нашим лицензированным партнерам. Истинная история служит вдохновением для миниатюр, цифровых проектов и печатных проектов, таких как приключение, которое вы держите в руках.

Это приложение содержит некоторые концепт-арты, которые мы заказывали для сезона Ярость Демонов. Надеемся, эти иллюстрации послужат источником вдохновения для вас при проведении «Из Бездны» или создании собственных приключений в Подземье.

— Крис Перкинс



ДЕРРО

Маленькие дегенерировавшие дварфы когда-то были рабами свежевателей разума, порабощение свело их с ума

ГЛУБИННЫЕ ГНОМЫ (СВИРФНЕБЛИНЫ)

Глубинные гномы скрытны и работящи. Добыча драгоценных камней и цветных металлов формирует основу их экономики.

СОЗДАНИЯ КУОТОА

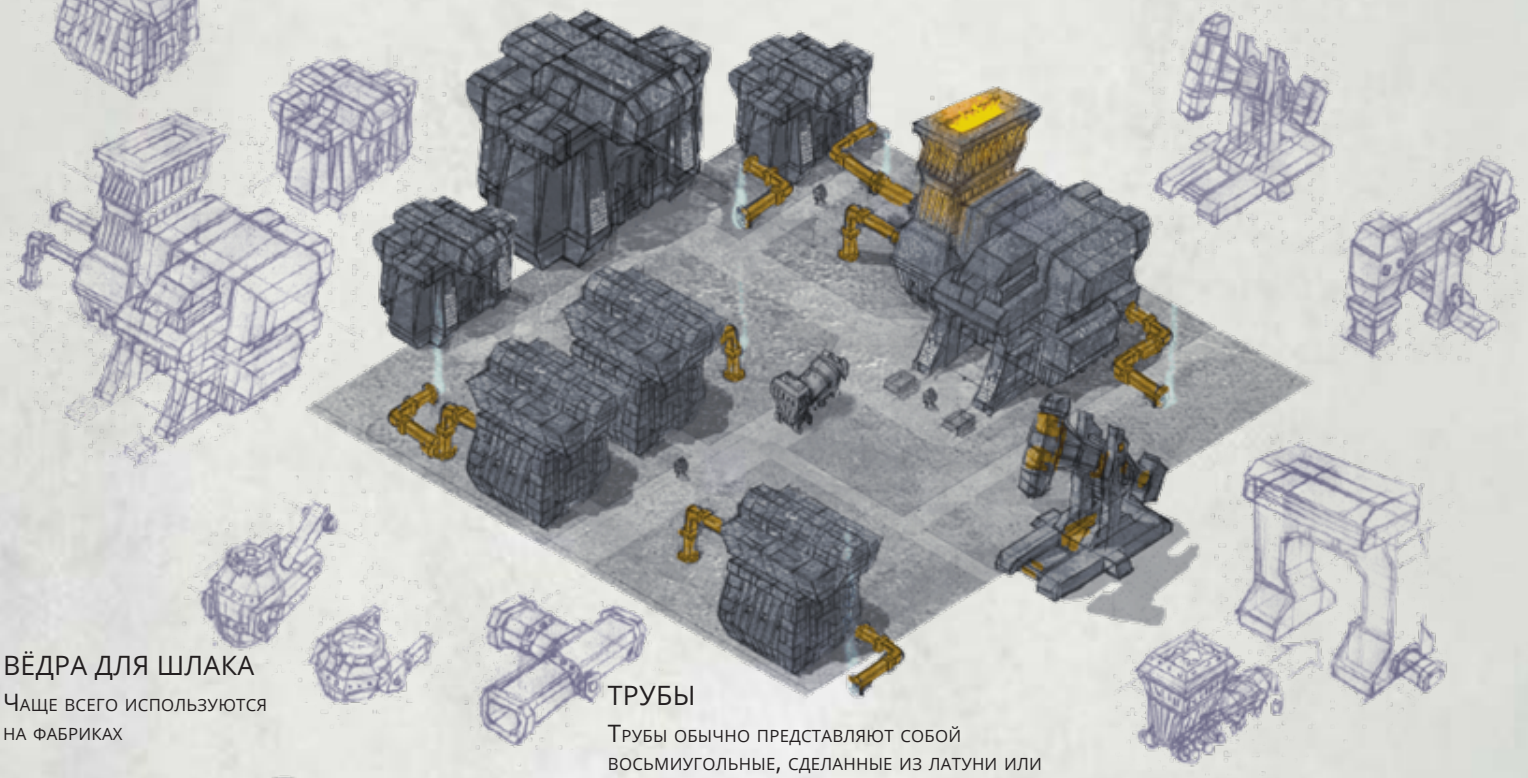
Архисвященники куотоа носят священные посохи и символы волн, в которые вставлены изображения их придуманных богов

МАСЛЯНЫЕ НАСОСЫ

С помощью насосов Дуэргары добывают масло, которое используют для смазки механизмов и колес тележек

ГОРОД КЛИНКОВ

Город дуэргаров Грэклстью совмещает в себе крепкую серокаменную архитектуру с жаркими кузнями и плавильнями



ВЁДРА ДЛЯ ШЛАКА

Чаще всего используются на фабриках

ТРУБЫ

Трубы обычно представляют собой восьмиугольные, сделанные из латуни или бронзы трубопроводы для природного газа.

ПРОХОДЫ

Большие внешние проходы выполнены по форме шахтёрских вагонеток, расширяющихся к верху

ДОСПЕХИ ДУЭРГАРОВ

Дуэргарские доспехи тяжёлые, но не ограничивают или причиняют неудобств. Доспех совмещает в себе золотые элементы с червлённой кожей и железной каймой

МОЗГОВЫЕ УРНЫ

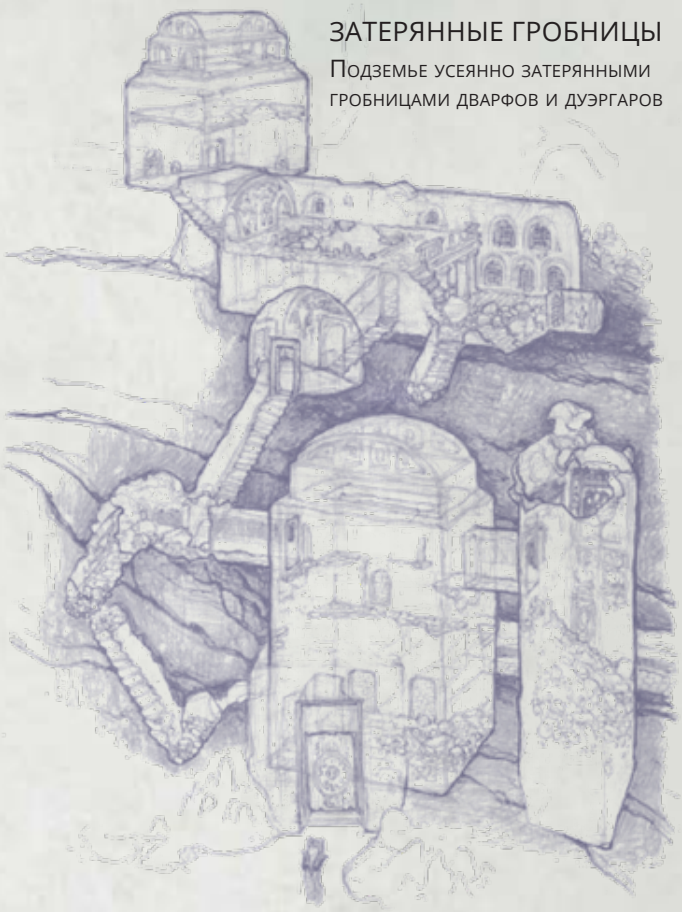
Свежеватели разума сохраняют мозги гуманоидов в урнах. Мозги сбраживают с помощью специальных рассолов или добавляют им вкуса спорами грибов

СТИЛЬ ДРОУ

Мужчины дроу меньше женщин дроу. Их доспехи облегающие, гибкие и бесшумные. Накидки из паутины и плащи из шкуры гигантского паука также весьма популярны в качестве одежды

ОБИТЕЛЬ СВЕЖЕВАТЕЛЕЙ РАЗУМА

Город иллитидов содержит множество логовищь, подобных этому, где свежеватели разума собираются для медитации, обмена информации и питания пленными рабами



ЗАТЕРЯННЫЕ ГРОБНИЦЫ

Подземье усеянно затерянными гробницами дварфов и дуэргаров

ПРОВЕРКА ЛОЛС

Лолс периодически подвергает дроу проверкам, и тех, кто её проваливает превращают в драуков и изгоняют. Драуки являются одними из самых опасных хищников Подземья

ВИЗЕРАН ДЕВИР

Дом ДеВир был атакован и уничтожен домом До'Урден в день рождения Дриззта До'Урдена. Архимаг дроу Визеран ДеВир пережил уничтожение своего дома, поскольку не был в Мензоберранзане во время нападения. Большинство остальных дроу посчитало Визерана погибшим во время нападения, что позволило ему укрыться от всех.

Визеран ненавидит Лолс и ее жриц. Несмотря на свою непреклонную позицию, он готов помочь искателям приключений изгнать повелителей демонов обратно в Бездну, и он хочет чтобы Лолс и ее поклонники пострадали в процессе.

ЗЕЛЛИКС

Зелликс основатель и администратор подземного прибежища для безумцев. Свежеватель разума ловит существ, подверженных демоническому безумию, и так он может питаться их спутанными мозгами, гораздо более сочными и вкусными, чем вменяемые. Он так же использует сок мохгов сумасшедших как сыворотку, вводит ее другим существам и делает их безумными.

Зелликс посылает собирателей мозгов в телах носителях, чтобы новых субъектов в свое прибежище, которое обустроено в виде сети спиральных тоннелей.

ДРОУ СПОРОВЫЙ СЛУГА

Заггтмой планирует выйти замуж за гигантского гриба Аромикоса. Готовясь к свадьбе, она рассылает споры по всему Подземью. Эти споры заражают дроу и других существ, в конце концов превращая их в ее рабов. Через них слова о предстоящей свадьбе распространяются по всем углам Подземья.

Финальная стадия заражения вызывает взрыв головы раба и превращает его в спрового слугу.

ДЕМОГОРГОН

Демогоргон занимает значимое место в повествовании Ярость Демонов. При создании трехмерной пластиковой миниатюры или модели для цифровой игры или маркетингового видео, помогают изображения спереди, сзади и с боков, которые в точности показывают анатомию принца демонов.

Безумие – это единственный выход

Подземье – это дивный мир глубоко под поверхностью мира, бескрайний и извилистый лабиринт, которым правит страх. Там живут ужасные чудовища, которые никогда не видели дневного света.

Здесь темный эльф по имени Громф Бэнр из Мензоберранзана прочитал страшное заклинание, чтобы воспользоваться магической энергией, которой пропитано Подземье, и им же заодно открыл порталы в демоническую Бездну. Такой исход удивил его самого, и с той поры безумие, наполняющее подземье, усилилось и подвергло угрозе Забытые Королевства и все их мироздание. Остановите безумие прежде, чем оно поглотит вас!

Приключение Dungeons & Dragons для персонажей 1-15 уровней

Использовать вместе с правилами Dungeons&Dragons 5 редакции – *Книгой игрока, Бестиарием* и *Руководством Мастера*

RAGE of DEMONS

DungeonsandDragons.com